MY HOME TOWN
こみゅにてぃ ぽむ
COMMUNITY
POM
OFFICIAL GUIDE BOOK
オフィシャルガイドブック

ルルとポムの大冒険が始まる!!

すべてのステージの攻略法はもちろん、
コミュニティの作り方から、ポムの育て方、
ボスジャマへの攻撃方法などを完全解説!
隠しステージやラスボスの情報も大公開!
『こみゅにてぃぽむ』を最後まで楽しむ、
究極の攻略ガイドブック!!

MY HOME TOWN
こみゅにていぽむ
オフィシャルガイドブック

オフィシャルガイドブック

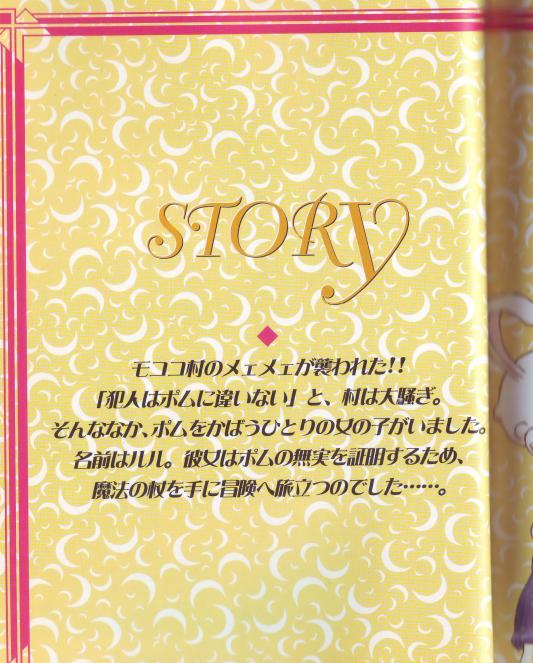
もくじ
CONTENTS

第1章
CHAPTER 1

基本システム紹介

多彩なアクションとコミカルなキャラクターが魅力的な『こみゅにてぃぽむ』。この章では、おもな登場人物と基本的な操作法を紹介。

STORY

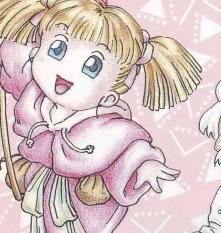
モココ村のメェメェが襲われた!!
「犯人はポムに違いない」と、村は大騒ぎ。
そんななか、ポムをかばうひとりの女の子がいました。
名前はルル。彼女はポムの無実を証明するため、
魔法の杖を手に冒険へ旅立つのでした……。

キャラクター紹介

CHARACTER INTRODUCTION

『こみゅにてぃぽむ』には個性豊かなキャラクターが続々と登場。ここでは、そのなかでもキーパーソンとなるキャラを中心に紹介しよう。冒険を続けていけば、もっとユニークなキャラクターとの出会いが待っているぞ。

ルル

モココ村に住んでいる、12才の女の子。モココ村のメェメェを襲った犯人を探し出し、ポムの無実を証明するため、ポムからもらった杖を手に旅に出る。

ポム

ルルが探している謎の生き物。世界中に16匹いて、それぞれが特殊な能力を持っている。人間の言葉を話すこともできる。

ガンダ

ルルのおじいちゃんで、モココ村の村長。偉い人なのだが、ルルが言うには「エセインテリ」らしい。孫娘と同じく、ポムの無実を信じ、ルルにコミュニティをつくるようにアドバイスをした。

シヴィル

世界征服をたくらむ魔法使い。マジョカルシスターズを使って、いろいろな悪だくみをするが、ルルにいつも邪魔されている。片目のドクロがついた杖が相棒だ。

クルエラ

大陸でもっとも大きな街「クルエラ」の王女。すごいお金持ちで、世界中のいろいろな宝物を持っている。かなり高飛車な性格。

ピエール

ジャパスキーの都の王子。派手な格好で街に現れる。クルエラ王女に何度もプレゼントを贈るが、まったく相手にされていない。

メェメェ

モココ村で飼っている、羊に似たおとなしい生き物。牧場ができればコミュニティでも飼うことができる。きちんと手をかけて世話してあげれば、立派なメェメェに育っていく。

基本動作

ACTION

ルルのアクションは単純な操作で行えるものばかり。しっかりマスターして、ジャマモノとの戦いに備えよう。

MASTER!! 基本動作をマスターしよう

ルルが行うアクションは全部で11種類。普通にフィールドやダンジョンを歩いたり、杖で攻撃するという多用するアクションから、ダッシュや大攻撃といったテクニック技がある。これらのアクションは通常時、戦闘時ともに役立つものばかり。これらの操作をマスターすれば、ポムの謎を解く冒険がかなり楽になる。ここでは、それらの基本動作をマスターするコツを紹介。完璧に使いこなして、完全クリアを目指してほしい。

基本動作 1 ダッシュ DASH

方向キーで同じ方向を短く2回押せばいい。基本動作の中でも、もっともよく使う。歩くよりもかなり早いスピードで移動できる。しかし、急に止まったり、方向転換することはできないので、敵が多い場所で使うと逆にダメージを受けやすくなることも。なるべく広いところで使うようにしよう。

砂煙を上げて走っていくルル。ついていくポムはかなり大変そう。早く移動できるのはいいが、急には止まれないのでご用心。

基本動作 2 ダッシュ攻撃 DASH ATTACK

ダッシュした状態で、□ボタンを押すとダッシュ攻撃となる。通常の攻撃よりも敵に大ダメージを与えられる。しかし、攻撃を出したあとに一瞬動きが止まってしまうので、敵の多い場所やボスジャマ戦で使うと、逆に反撃のチャンスを与えてしまう。使いどころを間違えなければ、一撃必殺のテクニックとなる。

ダッシュ状態で攻撃すると、強力なダッシュ攻撃を繰り出す。威力はバツグンだが、攻撃のあとにスキが生まれる。状況をよく見て使おう。

基本動作 3 大攻撃 CRITICAL HIT

□ボタンを一定時間押し続け、そのあとボタンを放すと大攻撃(クリティカルヒット)を出せる。ダッシュ攻撃よりもリスクが少ないので、こちらのほうが使いやすい。ボタンを押している間は防御しているので、敵の攻撃から身を守れる。また、解散させたポムに使うと、それぞれのポムが特殊能力を使う。

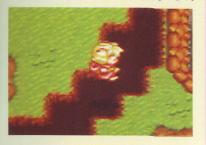
防御からすぐに繰り出せる攻撃なので、ジャマモノとの混戦には重宝する。一発でさっさとジャマモノを片付けよう。

基本動作 4 魔法 MAGIC

画面左上のゲージが満タンになるまで○ボタンを押すと、魔法が使えるようになる。魔法を使えばだんだんゲージが減っていくので、なくなったら再度ためる必要がある。魔法には使用回数があるものと、ゲージが満タンになると同時に発動するものの2種類がある。もちろん、各魔法の本を装備していなければならない。

魔法を使えば簡単にジャマモノを倒せる。初めは魔法の書を持っていないので、早く入手しておこう。

基本動作 5 ジャンプ JUMP

もっとも基本的な動作のひとつ。×ボタンを押すとジャンプ。ボタンを長く押しているほど飛距離が伸びる。場所によってボタンを放すタイミングが変わるから要注意だ。方向キーと組み合わせれば、ジャンプ中に方向転換もできる。

基本動作 6 防御 DEFENSE

□ボタンを押していると、杖を回転させて、ルルの向いている方向のみ防御する。飛び道具を使って攻撃してくるジャマモノには有効。防御している状態でボタンを放すと大攻撃となる。

基本動作 7 ホイッスル WHISTLE

R1ボタンを押すと、ルルがホイッスルを鳴らす。これでポムを解散させたり、集合させることができる。ポムの特殊能力を使うためには、一度解散させないとならないので使う機会は多い。

基本動作 8 ポムを持つ LIFTING POM

ポムたちを一度解散させたあと、ポムに重なって△ボタンを押すと、ポムを持ち上げられる。もう一度押せばポムを投げられる。投げないと発動しない特殊能力を持つポムもいる。

TECHNIC!! 応用テクニック

●ダッシュジャンプ攻撃を上手に使おう

ダッシュ攻撃は確かに威力はあるが、攻撃を出したあとにスキが生まれる。これでは、もし攻撃が外れたときが大変だ。そこでダッシュをしたあとに一度ジャンプして、ジャンプ中に攻撃してみよう。そうすれば、ダッシュ攻撃のあともスキなく、大ダメージを与えることができる。短い距離をダッシュするだけでこの技を出せるようになれば、かなり戦闘が楽になるぞ。

●「大魔法」の謎

魔法には「大魔法」と呼ばれる、もうひとつの攻撃法がある。魔法ゲージがたまっている状態で、体力ゲージが点滅しているときだけ使える技だ。その状態で○ボタンを押し続けるとルルのまわりに光が集まり、強力な魔法攻撃を出せるのだ！しかし、ボタンを押している間は動けないので、敵の攻撃をまともに食らうことになる。うまく使えば戦闘が楽になるが、使うタイミングが難しい。

施設ガイド
FACILITIES GUIDE

冒険の最中にルルが立ち寄る街や村には、いろいろな施設がある。そのどれもが必要なものばかりだ。上手に利用して冒険を楽に進めよう。

CHECK!! どの街にもある施設は3つ

クルエラ大陸には5つの街や村がある。それぞれの街や村にはアイテムショップ、病院、教会の3つの共通した施設がある。この3つの施設はルルの冒険にとっても必要な施設。ほかにも場所によっては鍛冶屋や占い屋、酒場といった施設があり、ルルの冒険を手助けしてくれる。

新しい街に着いたら、まずどんな施設があるのかを確認しておけば、ポムを探す旅がかなり楽になる。

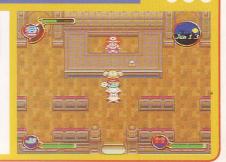
GUIDE1 アイテムショップ ITEM SHOP

●便利アイテム各種取りそろえ

冒険に必要となる、いろいろな道具を扱っているお店。街ごとに売っているアイテムが違うので、どこで何を売っているのかを覚えておくといい。買い取りのサービスもしている。

GUIDE2 病院 HOSPITAL

●診断無料、セーブも可能

冒険で傷ついたルルの体を治療してくれる。しかも、治療費がタダとなれば利用しない手はない。看護婦さんがゲームのセーブをしてくれるので、もっとも利用するところだ。

GUIDE3

教会 CHURCH

●毒や気絶はここで回復

教会では毒状態や気絶状態から回復してくれる。病院と違うのは、教会ではお金がかかるという点。その額は、ルルの所持金の10分の1。金持ちになるほど多く取られるのだ。

CHECK!! ほかにもこんな施設が……

GUIDE4

鍛冶屋 BLACKSMITH

のらドワーフのさとにある。初めは金堀り勝負をして勝てば、魔法の杖をパワーアップしてくれる。このあとの勝負に勝てば、300マコロンをもらえる。

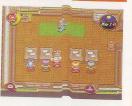
GUIDE5

占い屋 FORTUNE-TELLING

クルエラの都とアチチの街にある。店の中に入ると、占い師から現在の冒険のヒントを聞くことができる。料金は無料なので、寄ってみて損はない。

GUIDE6

学校 SCHOOL

クルエラの都にある。みんな一生懸命勉強しているが、なかには、あまりまじめでない生徒も……。イベントが発生するわけではないが、一度は立ち寄ろう。

GUIDE7

酒場 PUB

ジャバスキーの都とアチチの街にある。ルルは子供なのでお酒を飲めないけど、酔っぱらいから情報が聞ける。でも、何度聞いても同じ話しかしてくれない。

第2章

CHAPTER 2

アドベンチャー攻略

ルルの行く手には、複雑な迷宮やジャマモノ、さらに強力なボスジャマが待ち受けている。冒険の旅を最後まで完全攻略しよう！

モコモコの森〜ふしぎのキノコ

メェメェを襲った犯人を探すため長い旅に出たルル。村の外には、危険なジャマモノがいっぱいだ!

モコモコの村

ショップリスト

アイテム名	価格
フエ〜ル	50
モド〜ル	30
畑のひりょう	40

ジャマモノリスト

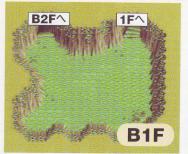
●モコモコの森〜モコモコの地下迷宮

ジャマモノ	ボスジャマ
コウモるら	①キングすがん
すがん	②ムム
かぼちん	
コボルる	
あかきのら	

※キングすがんはモコモコの森に登場。

気になる木

1F

=ボム
=メェメェ
①〜=各番号のトレジャーと対応

POINT ふぁいあんの本を手に入れよう

まずはここから攻略

村を出て、まず最初に来るのは「気になる木」。複雑なダンジョンではないので、すぐにクリアできるだろう。3階から外に出られるので、先に地下2階を回ってから、上の階へと行ったほうが効率がいい。ここでは「ふぁいあんの本」を入手できる。さっそく装備して使ってみよう。この魔法は、あとで手に入れるすけすけの魔法とは違い、最後までとても重宝する魔法だ。これさえ入手すれば、ここにはもう用はない。3階のテラスから外に出よう。「気になる木」が終了したら、道を塞いでいたアイスガイをやっつけて、その先へと向かおう。回復アイテムを持っていない場合は、いったん村に戻って買っておくべきだ。さらに森の奥には、最初のボスジャマ、キングすがんが待ちかまえている。

「ふぁいあんの本」をゲット。攻撃以外にもスイッチを入れたりできる。

トレジャー(B1〜3F)

①フエ〜ル
②ふぁいあんの本
③畑のひりょう

ふしぎのキノコ／モコモコの地下迷宮

1F

⑤⑥ ⑦⑧
B1FBへ B1FAへ
②① ④③ P
出入口

POINT ダンジョンの基本をマスターしよう

ボスジャマその1 キングすがん

キングすがんはツタによる近接攻撃と、種を飛ばす遠距離攻撃の両方で迫ってくる。種の攻撃をうまく避けて、杖で攻撃すれば楽勝だろう。

種を飛ばす前にルルに照準を合わせるので、避けるのはカンタン。

レリーフは銅・銀・金の順に

レリーフがなければ開かない扉には、それぞれの扉の色に合ったレリーフを探そう。一度開ければ、閉まることはない。

銅のレリーフを入手。これで扉の奥に行ける。どんどん先に進もう。

B1F

BOSS②
⑨ M ⑩ ⑪
1FBへ 1FAへ

トレジャー（1F～B1F）

①メェメェフード
②強力よいこぐすり
③ひみつの地図１
④さみしいかびん
⑤銀のレリーフ１
⑥なつのふうぶつし
⑦銅のレリーフ１
⑧強力イエマモ～ル
⑨強力フエ～ル
⑩金のレリーフ１
⑪ふろすとんの本

ボスジャマその2 ムム

ムムは火の玉攻撃や突進攻撃をしてくる。事前の動作で攻撃パターンが読めるので、戦いにくくはない。

急上昇してから、ルルめがけて急降下してくる! 影を見れば避けられる。

当たると大ダメージを受けるが、ムムの横か後ろにいると当たらない。

石像の仕掛けを動かせ

金の扉の奥にある石像は、２つの矢印の中心にまで杖を当てて動かしていく。そうすれば、迷宮入口のすぐ近くにあった石像がなくなり、ポムを助けることができる。このような仕掛けはほかのダンジョンにも多くあるので、ここできちんとコツを覚えておこう。

石像を矢印の真ん中まで動かそう。動かすには、石像に向かって杖を振ればＯＫ。

ホカホカ山〜ふしぎ塔

最初の目的地であるホカホカ山にやってきたルル。守護神ホーロンを助けるために、ふしぎ塔へ向かうことに……。

ホカホカ山

Ⓟ—ポム
Ⓜ—メェメェ
①〜—各番号のトレジャーと対応

POINT まずはメェメェを捕まえよう

ジャマモノリスト
●ホカホカ山〜ふしぎ塔

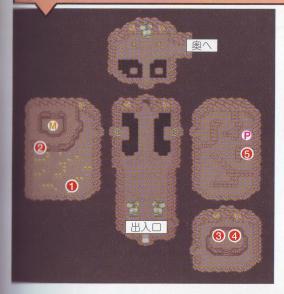
ジャマモノ	ボスジャマ
フェアルら	①ホーロン
くえくえぞく	②マジョンナ
デモデモデー	③マジョレーヌ
ウィスプぷ	④マジョリティ

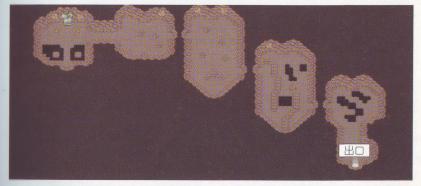
トレジャー
①トレードカード5

※②③④のボスジャマとは8Fで対決。

メェメェはここにいる

ホカホカ山の麓と頂上には1匹ずつメェメェがいる。どちらもわかりやすいところにいるので、すぐに捕まえておこう。捕まえたメェメェはコミュニティに牧場ができたら飼えるようになる。

山の麓でもメェメェを発見。さっそく捕まえよう。

すばらしいあな

トレジャー
①なつのふうぶつし
②メェメェフード
③1000マコロン
④強力モド〜ル
⑤強力フエ〜ル

POINT 取れる宝箱から先にゲットだ！

ポムとメェメェを捕まえよう

ここにいるポムは、羊飼いのムーモ。

取れない宝箱はポムのゴーダを捕まえてからにする。

すばらしいあなの中にもポムとメェメェがいる。複雑な構造ではないので、歩き回れば簡単に見つかるはず。ほかにも宝箱が多数ある。杭に囲まれて取れないものは、ポムのゴーダを捕まえてから取りに戻ろう。

のらドワーフのさと

POINT 鍛冶屋のミニゲームで杖をパワーアップ

金掘り勝負だ

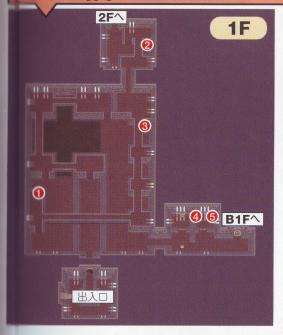
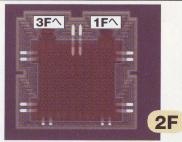
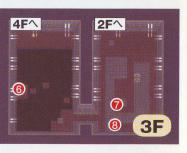
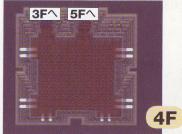
のらドワーフのさとでは、アイテムショップや病院のほかに鍛冶屋がある。鍛冶屋はこのさとにしかない施設で、ここで杖をパワーアップしてもらえるのだ。パワーアップするには、鍛冶屋との金掘り勝負に勝てばいい。うまくボタンを連射すれば簡単に勝てるはず。負けても再チャレンジできるので、あきらめずに何度でもプレイしよう。

アイテムショップでは、コミュニティの建物を補強するアイテムが売られている。お金に余裕があれば買っておくといい。逆に回復アイテムは売っていないので、残りが少なくなっていたらモコモコ村に買いに戻るのが得策。ふしぎ塔は、モコモコの地下迷宮よりもかなり広いので、装備は十分に整えておこう。

金掘り勝負は連射が命。ボタンを押しまくって杖をパワーアップ!

ショップリスト

アイテム名	価格
強力ユレトメ〜ル	150
強力イエマモ〜ル	150
なつのふうぶつし	980

ふしぎ塔①

POINT 8階建てのダンジョンを一気に攻略

ポムを連れてこよう

ボタンの上にポムをのせれば、奥のスイッチ前の石柱が下がったままになる。あとはスイッチを押せば宝箱が手に入る。

ポムにはこういった使い方もある。いろいろ試してみよう。

3Fの石像を動かそう

ここの石像も所定の位置に動かせば、隣の石像が消え宝箱を取れる。このトラップをクリアするとひみつの地図が手に入る。

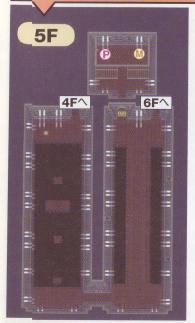
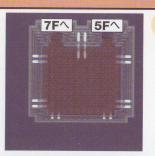
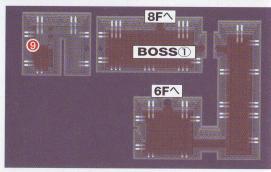
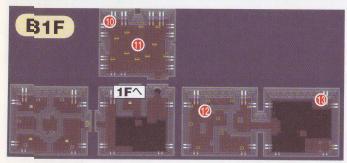
ひとつ目の石像の向こう側にも宝箱があるので、忘れずに取ろう。

ふしぎ塔②

6F

7F

トレジャー(B1F〜7F)

①100マココロン
②じゃがいも
③かぼちゃ
④強力かえんびん
⑤トレードカード26
⑥メェメェフード
⑦500マココロン
⑧ひみつの地図2
⑨金のレリーフ2
⑩トレードカード10
⑪2000マココロン
⑫強力フエ〜ル
⑬フエ〜ル

ワープゾーンを抜け出そう

このダンジョンで最大の難関は、地下1階のワープゾーン。パネルを踏めば、それと同じマークのところにワープする。これを繰り返せば扉のところまでたどり着ける。ただし、ハートのパネルだけは踏んではいけない。このパネルを踏むと、同じところに何度も繰り返し来ることになる。

床のパネルを踏んで、スイッチを押していけば簡単にクリアできる。

ボスジャマその1 ホーロン

最初のボスジャマは、ホカホカ山の守護神ホーロン。彼は妹を誘拐された怒りで我を忘れている。攻撃パターンは突っ込んでくるパンチと、床を叩いて上から岩を落としてくるものの2種類。岩は簡単に避けられるが、パンチは画面の外からも放ってくる。当たるとかなりのダメージを食らうので注意。十分に距離を取って魔法で攻撃しよう。

ホーロンの強力なダッシュ攻撃。うまく回避して魔法で攻撃。

ボスジャマその2 マジョカルシスターズ

直接攻撃で叩け

8階でマジョカルシスターズと3人連続で戦闘を行う。魔女だけあって、こちらの魔法攻撃はすべて無効にされてしまう。一瞬のスキをついて、直接攻撃でアタックするほかない。

マジョカルシスターズとは3人連続で戦う。回復アイテムの残り数に注意。

対マジョンナ

次女のマジョンナは電撃系の魔法で攻撃。カミナリ雲を使った電撃や、追尾ビームを繰り出してくる。カミナリ雲からの攻撃はよけやすいが、突然撃ち出されるビームはけっこう厄介。十分に引きつけてからダッシュで避けよう。

避けるのは簡単。雷に注意。

すばやく反応して避けよう。

対マジョリティ

三女のマジョリティは炎系の魔法で攻めてくる。周囲に火柱を立てる攻撃と、前方に炎を吹き出す攻撃の2パターンだ。火柱は隙間をぬって懐に入り込み攻撃。火炎放射は後ろに回り込んで攻撃すれば、簡単に倒せる。

炎の柱は全周囲攻撃だ。

火炎放射は前方を集中攻撃。

対マジョレーヌ

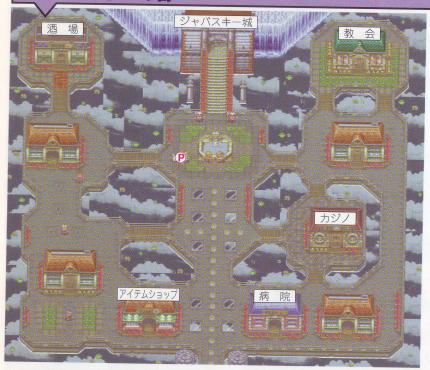
長女のマジョレーヌは氷系の魔法を使い、ドクロを飛ばしてくる。ドクロに当たると動きが前後左右逆になる。3方向に撃ち出す氷の柱は、ルルを追いかけてくる。これはかわすよりもダッシュで逃げたほうが確実だ。

当たると移動が逆になる。

氷の柱は消えるまで逃げ回ろう。

ジャバスキー〜じゃばぶう湖のほらあな〜クールはうす

ジャバスキーの都にやってきたルルは、ピエール王子誘拐事件に巻き込まれた。犯人を探し出して、王子を助け出せ。

ジャバスキーの都

POINT ゴリリを仲間にする

ショップリスト

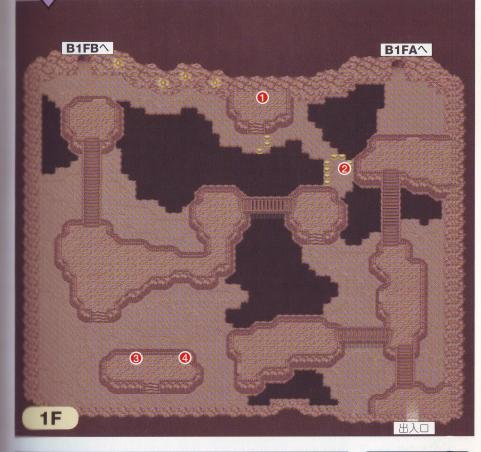
アイテム名	価格
きんぎょばち	980
ねじゅみはなび	20
メェメェフード	120

この都にはボムのゴリリがいる。金カバのサインと交換でもらえる。

ジャマモノリスト

●じゃばぶう湖のほらあな〜クールはうす

ジャマモノ	ボスジャマ
ねずチュ	①くらげるげ
ふにゃもラー	②オクタピア
マーメダイ	
こくらげ	

じゃばぶう湖のほらあな①

POINT 行商人トリネコに2Fで会う

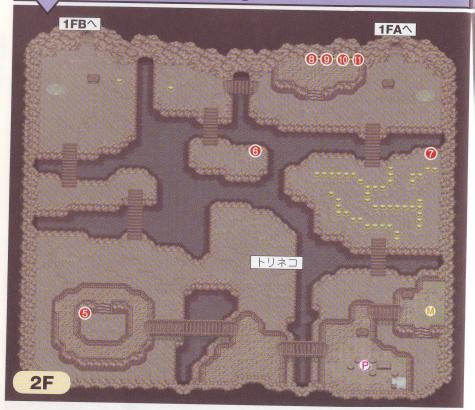
宝箱はすべてゲット

ジャバスキーの都の近くにある、このほらあなに来るのは、ジャバスキーの都に入る前か、クールはうすをクリアしたあとのどちらでもいい。ここでは宝箱とボム（クリリ）、メェメェを見つけられる。宝箱は取れるものだけいただいて、杭などで囲まれたものは、ごっちんこが使えるボムを捕まえてから戻ってこよう。

杭で取れないものは後回しにして、取れるものから取っておこう。

トレジャー（1F〜2F）

①じゃがいも
②強力かえんびん
③強力モド〜ル
④強力フエ〜ル
⑤きんぎょばち
⑥トレードカード6
⑦500マコロン
⑧じゃがいも
⑨トマト
⑩なす
⑪かぼちゃ

じゃばぶう湖のほらあな②

ナースのクリリとメエメエを捕まえよう

このほらあなには、ひっそりと暮らしているクリリというボムがいる。職業はナースで、ぷくぷくぽんの特殊能力を持つ。クリリのそばにはメエメエもいるので、忘れずに捕まえよう。

こんなところでボムを発見。さっそく捕まえてコミュニティに放そう。

トリネコに会って商談しよう

ここでは、行商人のトリネコに会える。彼に「なつのふうぶつし」をあげると、コミュニティにトレード屋が建設可能になる。「なつのふうぶつし」はのらドワーフのさとで売っている。

トリネコに会う前に「なつのふうぶつし」は買っておこう。

ジャバスキー城地下

B1F

Ⓟ－ボム
Ⓜ－メエメエ
①～－各番号のトレジャーと対応

B2F

トレジャー(B1F～B2F)

①銅のレリーフ3
②1000マコロン
③きんぎょばち
④あかいすなどけい
⑤250マコロン
⑥ひみつの地図3
⑦あかいすなどけい
⑧ばぼ～んの本
⑨さみしいかびん
⑩200マコロン
⑪230マコロン
⑫銀のレリーフ3
⑬トレードカード13
⑭強力フエ～ル
⑮トレードカード7

POINT 地下水路に気をつけよう

ピエール王子を探して地下へ

ジャバスキー城で王様と会話すると、ピエール王子が誘拐されるイベントが発生！　城内にいるメイドと話したあと、再び王様に話しかけると、城の地下に進める。城の地下には強力なジャマモノがたくさんいるので、一度外に出て装備を整えてから探索するべきだろう。

城の地下にはジャマモノがウヨウヨ。装備が十分でなければ、出直したほうがいい。

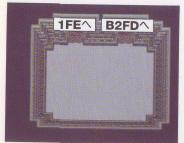
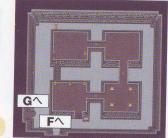
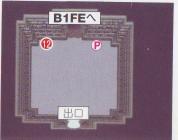
じゃばぶう湖のクールはうす①

※B3FはA→B→Cの順に来ることになる。

B2F

B3F/B

B1F

1F

※ジャバスキー城地下とクールはうすはつながっている。

ばぼ〜んの本を手に入れよう

クールはうすの地下3階は、大きな部屋がいくつもつながった複雑な構造をしている。扉の数が多いので、常に自分の位置を把握しておかないと、すぐに迷ってしまう。ここでは伝説の魔法書のひとつ「ばぼ〜んの本」が手に入る。ほかの宝物も入手したら、地下1階へと向かおう。ポムのゴーダと銀のレリーフを手に入れたら、再び地下3階に戻り、銀の扉を開く。扉の奥の部屋では4つの謎が君を待っている。

「ばぼ〜んの本」を入手。これで攻撃力もアップ。

4つの謎を解読せよ!

①「←↑→」

最初の謎はいたって簡単。スイッチを矢印のヒントと同じ向きにすればいい。スイッチの向きを変えれば石柱が下がり、次の謎に挑める。

この謎はあまり悩まなくてもクリアできる。

③敵を全滅させよう

ここでは、こくらげの大群が待ち受けている。こくらげはポムの攻撃しか効かないので、最低2匹は連れていくべきだ。

ポムがいなければクリアは不可能。絶対に連れてこよう。

②「2　3　2　3」

このヒントは何の意味もない。考えすぎると、かえってわからなくなるぞ。床のスイッチを適当に踏んでいれば次に行ける。

ヒントを考えすぎると、よけいにわからなくなる。

④スイッチを遠隔操作

ふぁいあんの魔法でスイッチを操作。後ろの石柱が下がっているうちに飛び降りよう。何度もチャレンジするのだ。

ふぁいあんを使って、柱が下がった瞬間に飛び降りよう。

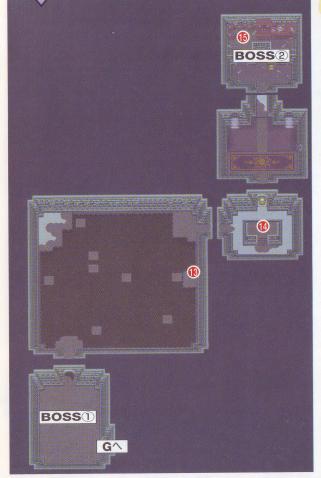
ちょっと楽してみたい人は

謎自体は簡単でも、解くのはけっこう面倒くさい。そんなときはゴーダの特殊能力ごっちんこが役に立ってくれる。

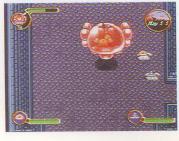
この杭がなければ、楽して先に進めるのだが……。

ごっちんこを使えばこの通り。これでかなり時間を短縮できる。

ここにある杭に向かってゴーダを投げれば杭をへこましてくれる。これで謎を解かなくても、先に進むことができるのだ。

じゃばぶう湖のクールはうす②

ボスジャマその1 くらげるげ

最初のボスジャマは巨大なクラゲのお化け、くらげるげだ。こいつを倒さなければ、もちろん奥には進めない。泡を吐いて攻撃してくるが、これは杖で壊せるので問題ない。また、一度くらげるげにダメージを与えればルルを吸い込もうとしてくるが、ここは逆らわずに吸い込まれてしまおう。体内から攻撃すればすぐに倒せる。できればノーダメージで切り抜けて、次のボスジャマ戦に備えたい。

くらげるげに吸い込まれても、あわてずに体内から攻撃しよう。ノーダメージで倒せるぞ。

移動床に注意してジャンプ！

クールはうす最後の難関は、複雑に組み合わさった移動床だ。落ちついてジャンプすれば、確実に渡っていける。しかし、あせって渡ろうとすると落下してダメージを受けてしまうので、慎重にいこう。ここで無駄なダメージを受けると、次のボスジャマ戦が不利になる。床の動きはパターンなので、タイミングをあわせて跳ぶようにしよう。

こうした移動床のトラップは、これから先も数多く登場する。今のうちにジャンプの飛距離などをコントロールできるようにしたい。

複雑に組み合わさった移動床を飛び越えよう。落ちることを考えずに一気に渡るのだ。タイミングが勝負。

ボスジャマその2 オクタビア

クールはうす最後のボスジャマは、半人半タコのオクタビアだ。彼女（？）がピエール王子を誘拐した犯人。水の中にいるので、こちらの直接攻撃は届かない、。魔法攻撃をメインに戦おう。

ばぼ〜んよりも、ふぁいあんの魔法のほうが効果的だ。

クールはうすのボス、オクタビア。こいつがピエールを誘拐した犯人。

タコの足も攻撃手段のひとつ。よく見ていれば当たることはない。

毒のケムリにまかれるな

２種類の毒のケムリを操って攻撃してくる。このケムリに当たると、毒状態になってしまうため、モドール は必需品。ケムリを吐く前には手に持ったキセルを吸うので、その動作を見極めて、ふぁいあんの魔法で攻撃しよう。

ケムリとケムリの間を抜けろ！

左右どちらかに避けよう。

ピエール王子を助ける前に

オクタビアを倒すと奥の扉に入れる。その奥には捕らわれのピエール王子の姿が！　床のスイッチを押せば助けられるが、先に机を調べるとトレードカードを入手できる。

ピエールはあとから助けてもまったく問題ない。

オリの中にピエールを発見。

机の近くにトレードカードがある。

クルエラ〜オバケやしき

クルエラはオバケやしきの噂で持ちきりだ。それを聞いたルルは、ちょっと恐いけれど行ってみることにした。

クルエラの都

Ⓟ─ボム
Ⓜ─メエメエ
①〜─各番号のトレジャーと対応

POINT 王女様に「かぼちゃ」と「いちご」を

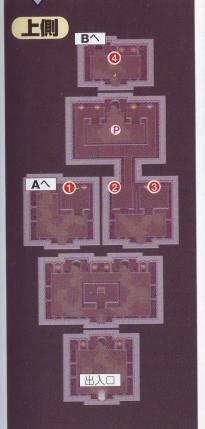
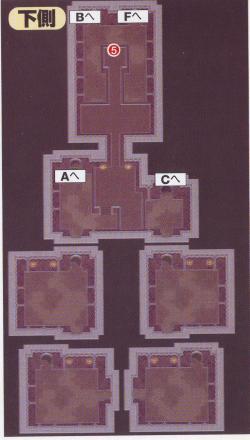
ショップリスト

アイテム名	価格
強力フエ〜ル	120
強力モド〜ル	80
強力かえんびん	1200

王女様に「かぼちゃ」と「いちご」をあげると、ルルの魔法の杖をパワーアップしてくれる。

ジャマモノリスト
●クルエラ〜オバケやしき

ジャマモノ	ボスジャマ
カメッチャ	①トンガ、ティム＆ポーラ
ゾンビビ	②しにんさん
アンモナイツ	
わるコウモるら	
あかウィスぷ	
火ふきかぼちん	
ドッペルル	

ひみつの地下墓所①

POINT まずは「ちょっきりばさみ」を手に入れよう

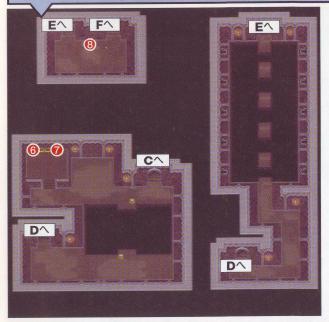
入り口を開けるには？

クルエラの東、谷を抜けたところにある墓地のはずれに、秘密の地下墓所がある。ここである墓石を動かすと、地下墓所への扉が開くようになる。地下墓所へは2回来ることになるので、最初は「ちょっきりばさみ」を手に入れたら引き上げよう。これでオバケやしきに入れる。

上にある飾りが違う墓石を見つけよう。杖で叩いて動かせば扉が開く。

トレジャー(B1F〜3F)

①2000マコロン
②ド〜プミン＋1
③ちょっきりばさみ
④プロテミン＋1
⑤フエ〜ル
⑥強力よいこぐすり
⑦プロテミン＋1
⑧ド〜プミン＋3

ひみつの地下墓所②

スルリを連れてこよう

オバケやしきをクリアしたあとで、もう一度地下墓所に来る必要がある。そのときは、必ずオバケやしきで助けたスルリを連れていこう。彼の特殊能力「ぴょんぴろろ〜ん」がなければ行けない場所があるからだ。これで地下墓所のさらに奥まで進んでいこう。

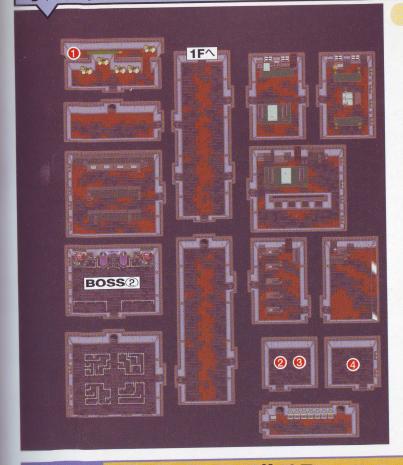
この能力は、この先いろいろな場所で重宝するので、ぜひスルリはパーティーに入れておこう。

「ぴょんぴろろ〜ん」は杭に舌を巻きつけて、向こう側に渡れるようにする。後半戦では多用する技だ。

ブチラを発見

スルリの能力を使って、地下墓所をさらに奥に進むと、赤い体をした突然変異ポム、ブチラを発見できる。

このポムを見つけたら地下墓所の探検は終わりだが、取り逃した宝箱がないか、最後にもう一度チェック！　ひとつも取りもらすことのないように、全部回収してから外に出よう。

墓所の最深部にはポム（ブチラ）がいた！　突然変異したポムは、ほかにもいるらしい。

オバケやしき①

POINT トラップをくぐり抜けろ

2階から先に攻略

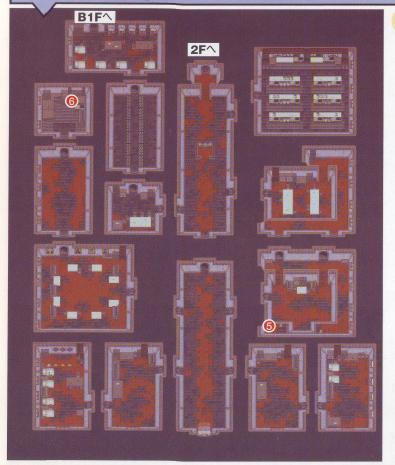
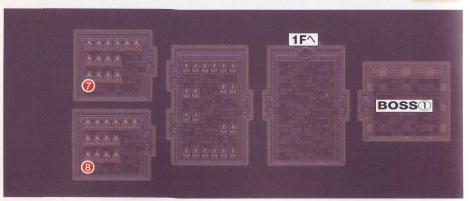
オバケやしきの1階は扉が閉じているので、先に2階を攻略してから1階に戻ろう。トラップの数が多いので、ひとつずつ確認してクリアするのがポイント。

ここではアンモナイツや火ふきかぼちゃんなど、強力な攻撃をしてくるジャマモノも多いので、魔法や大攻撃などを使い分けて攻撃するのだ。

ほとんどの部屋にはこうした謎が仕掛けられている。

トレジャー（B1F〜3F）

①すけすけの本
②ひみつの地図 4
③ド〜プミン＋3
④銀のレリーフ 4
⑤トレードカード22
⑥銅のレリーフ 4
⑦強力モド〜ル
⑧プロテミン＋3

オバケやしき②

床のスイッチの謎を解け

1階には、壁に3つの仮面、床に4つのスイッチがついている部屋がある。仮面に話しかけると、どれを押せばいいかヒントをくれるが、実は全部ウソ。仮面の前のスイッチは、どれを押しても上から金ダライが落ちてくる。正解は一番左の床のスイッチなのだ。

間違ったスイッチを押すと、金ダライが落ちてくるので注意。

仮面たちの話を無視して、一番左のスイッチを押せばOK。

ボスジャマその1 トンガ、ティム&ポーラ

地下1階にいるトンガ、ティム&ポーラは3つに分かれて攻撃してくる。動きが早いため、攻撃が当てにくい。しかし、一度飛び上がって一定の場所に落ちてきたときに短時間だが動きが止まる。そのスキに魔法で攻撃しよう。これを繰り返せば、やっつけられる。

3つに分かれて攻撃してくる。うまく回避して攻撃しよう。

合体したときが最大のチャンス。一気にダメージを与えるのだ。

ボスジャマその2 しにんさん

基本的には口からスライムを吐き出して攻撃してくる。腕を伸ばして攻撃することもあるが、これは正面にいれば当たらない。横に回り込むと6方向に悪霊を放ってくる。

攻撃パターン

腕を伸ばして繰り出される攻撃は、よけやすいが当たると大ダメージを受ける。必ず回避しよう。

口に手を突っ込んでスライムを吐き出してくる。放っておくと、どんどん吐き続けるので、早めに消そう。

横に回ると悪霊を放ってくる。スピードが早いので避けるのは困難。正面から堂々と戦おう。

攻略パターン

基本的にふぁいあんの魔法で攻撃すればOK。強力かえんびんを使ってもいい。杖でスライムを攻撃すると悪霊に変わるので、これもふぁいあんで破壊しよう。これだけで勝てる相手だ。

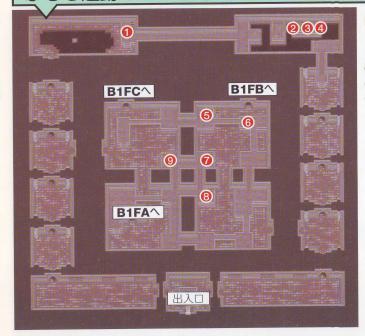
ふぁいあんの魔法が効果的。敵の攻撃をかわしつつ撃て。

スライムもふぁいあんで焼き尽くそう。直接攻撃は厳禁。

クルエラ～ぷるる遺跡のガレキ～ぷるる遺跡の博物館

オバケやしきの呪いを解いたルル。次はぷるる遺跡の博物館へと向かってみた。ジャマモノがたくさんいるぞ！

ぷるる遺跡のガレキ①

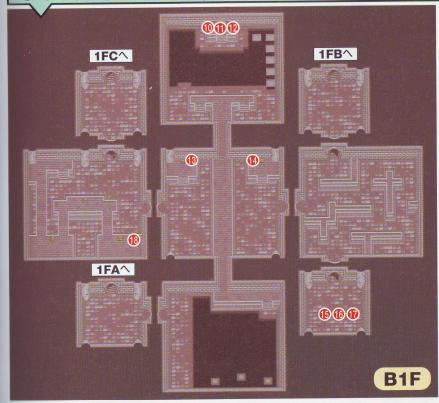
1F

Ⓟ—ポム
Ⓜ—メェメェ
①～—各番号のトレジャーと対応

POINT アイテム集めのボーナスステージ

ジャマモノリスト ●ぷるる遺跡のガレキ～博物館

ジャマモノ	ボスジャマ
カメッチャ どくきのら ハニはに ソードナイツ ほねボーン	①フラワっち ②ホネホネ人

トレジャー（1F～B1F）

①コンボミン＋1	⑩コンボミン＋3
②プロテミン＋3	⑪トレードカード25
③1500マコロン	⑫ツイテ～ル＋3
④ド～プミン＋3	⑬ツイテ～ル＋1
⑤あかいすなどけい	⑭プロテミン＋1
⑥ドコサヘキサ＋1	⑮モド～ル
⑦ドコサヘキサ＋3	⑯フエ～ル
⑧1000マコロン	⑰400マコロン
⑨きんぎょばち	⑱ド～プミン＋1

ぷるる遺跡のガレキ②

スルリは絶対連れていこう

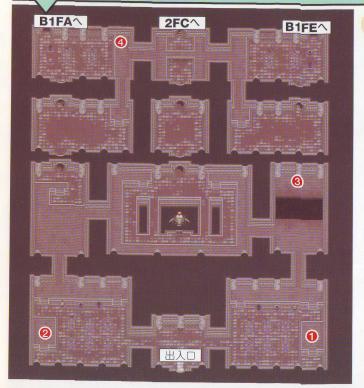
ぷるる遺跡のガレキは、博物館に比べればかなり小さいので、博物館に行く前の腕試しにはもってこい。ここで絶対に必要となるのはスルリ。彼の能力がなければ完全クリアは不可能だ。

「ぴょんぴろ～ん」があればこの通り。この先の宝箱を取りにいける。

ポムにしか倒せないジャマモノ

クルエラに入る頃になると、ジャマモノもかなりパワーアップしている。その中でもカメッチャはルルの攻撃はおろか、ねじゅみはなびも効かない。ポムに戦ってもらおう。

カメッチャはポムにしか倒せない。動きが遅いので逃げるのも手だ。

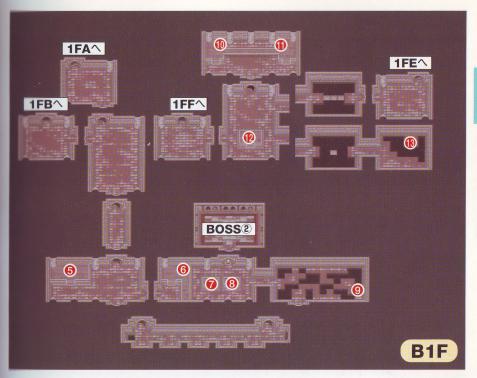
ぷるる遺跡の博物館①

POINT 迷わないよう現在位置の確認を

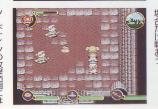
薬の使いすぎに注意

遺跡の博物館に登場するジャマモノは、強力な奴らばかり。回復アイテムの消費が激しくなってくる。２階のひ〜ららの本を手に入れて、なるべく回復アイテムを温存しよう。

ひ〜ららの本が手に入れば、回復アイテムが温存できる。強力なジャマモノが登場するので重宝する。

トレジャー（1F〜3F）

①ひみつの地図５	⑬ド〜プミン＋１
②500マコロン	⑭ドコサヘキサ＋３
③トレードカード27	⑮プロテミン＋１
④ドコサヘキサ＋１	⑯強力フエ〜ル
⑤100マコロン	⑰銅のレリーフ５
⑥20マコロン	⑱コンボミン＋３
⑦さみしいかびん	⑲トレードカード28
⑧あかいすなどけい	⑳ひ〜ららの本
⑨コンボミン＋１	㉑ツイテ〜ル＋３
⑩強力かえんびん	㉒ド〜プミン＋１
⑪銀のレリーフ５	㉓コンボミン＋３
⑫強力フエ〜ル	㉔強力フエ〜ル

強力なジャマモノをやっつけろ

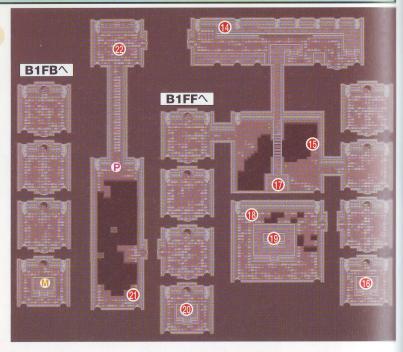
ぷるる遺跡の博物館では、魔法やアイテム、ボムの特殊能力をうまく使い分けて、戦闘を有利に進めよう。がむしゃらに戦うだけではクリアすることは難しい。

強力なジャマモノたちは、それぞれ特徴的な攻撃でルルたちを攻めたてる。２種類以上のジャマモノが一度に登場したら注意が必要。どくきのらは、周囲に毒をまき散らす。遠距離からの魔法で攻撃しよう。ハニはにには魔法を操って攻撃してくる。うまく回避しながらアタックする。ソードナイツは攻撃範囲も広い上に、一気に間合いを詰めて攻撃してくる。十分に距離を取って魔法で倒そう。ほねボーンにはルルの攻撃が効かないので、無理に相手をすることはない。

どくきのらは変身する前に魔法で燃やす。

ハニはにには魔法をうまく回避して攻撃しよう。

ソードナイツの攻撃範囲には決して踏み込むな！

ほねボーンとはいざという場合だけ戦おう。

ぷるる遺跡の博物館②

途切れた橋をつなげる

1階にある途切れた橋をつなげるには、橋の両側にあるスイッチを押せばいい。しかし、広いダンジョンをグルリと回らなければ、もう一方のスイッチを押せない。途中、強力なジャマモノが多く出現するが、無駄な戦闘は極力避けて体力を温存しよう。橋をつなげれば、その向こう側にある宝箱を取ることができる。

途切れた橋の向こう側には、銅のレリーフがある。

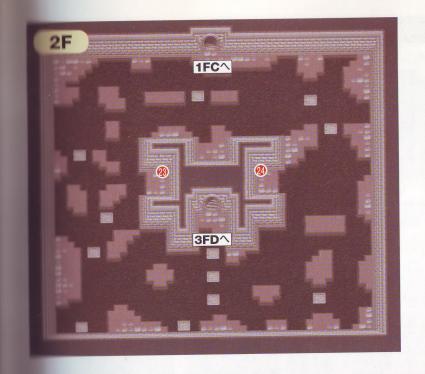
バーダの話を聞こう

ここには冒険家のポム、バーダがいる。彼に話しかければ、自分たちポムがどこから来たのかなどの、とても重要な情報を教えてくれる。今後のストーリーの展開に関わるので、よく覚えておこう。さらに彼からは「カカカの目玉」をもらえる。これはポコペン塔の最上階での、シヴィルとの戦いで重要となるアイテムだ。

バーダを発見。ポムにまつわる謎が少しずつ明かされる。

3F

BOSS①

2FDへ

ジャンプで跳びこえろ

2階では、かなり高いレベルのジャンプテクニックが要求される。向こう側の地形を読んでジャンプしたり、ジャンプ中の方向転換をしたりと、あらゆるテクニックを駆使しなければならない。また、足場に見えるところでも落ちる床だったりする。気をつけて進もう。

ジャンプ中の方向転換は、絶対にマスターしておくべきテクニックだ。

ボスジャマその1 フラワっち

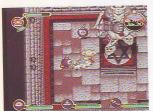
遺跡の3階にいる、巨大な花のボスジャマ。電撃と種を飛ばして攻撃してくる。花の中心が弱点だが、通常の攻撃では命中しない。ダメージを与えるには、飛ばしてきた種を大攻撃で中心に命中するようにはじきとばそう。これでダメージを与えられるぞ。

電撃はタイミングよくジャンプしてかわそう。

種に当たると、毒を受けてしまうので注意。

ボスジャマその2 ホネホネ人

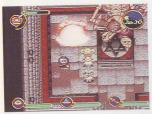
攻撃パターン

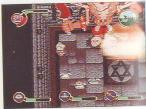
昔、クルエラ大陸に住んでいた生物のガイコツ。骨でできたギターを持ってカッコよく登場する。初めはギターを鳴らしながら、爆弾を落としてくる。ある程度ダメージを与えると、今度は巨大な剣とレーザーで攻撃してくる。両方の攻撃ともに威力は絶大だ。

上から落ちてくる爆弾に注意。触ってもダメージを受ける。落ちてくるときの影を見て回避。

巨大な剣を突き出して突進してくる。左右どちらかに回避しよう。当たると大ダメージだ。

レーザーは撃つ前に照準用のマークを放ってくるので、それを目安にして逃げよう。

攻略パターン

ホネホネ人にはふぁいあんの魔法が効果的。落ちてきた爆弾に、ふぁいあんの魔法を当てて爆発させ、その衝撃でダメージを与える。剣はかなり攻撃範囲が広い。レーザーは発射前に照準をつけてくるので、その線上から離れるようにしよう。

ふぁいあんで爆弾に火をつけて、爆発させればダメージを与えられる。爆風に巻き込まれないよう注意。

体力が危なくなったら、気をつけないと一撃で倒される。すぐに回復アイテムを使用すべし。

強力かえんびんや召喚魔法も効果が高いので、いつも携帯することを心掛けよう。

博物館までクリアしたら

●王女様から泉の鍵をもらおう

博物館をクリアすると王女様から、てれぽぽの泉の鍵がもらえる。これを機会に、今まで訪れたことのある場所へ戻ってみよう。ポムの特殊能力を使えば、取り逃した宝箱を回収できる。

王女様からもらった鍵を使えばこの通り。門の奥に入っていける。

鍵があれば、てれぽぽの泉を利用できる。思い切って飛び込もう。

●まずは一番左の泉から

まずは左端の泉を使おう。この泉からはクルエラ大陸の北西部の森に出られる。この森の中ではポム（パシャラ）を捕まえられるのだ。捕まえるにはミニゲームをクリアしなければならない。ポムの行動を予測して斜め移動をうまく使えば、簡単に捕まえられる。ここにはトレードカードもあるので忘れずに取っておこう。

ポムを発見！　早く捕まえて、コミュニティに連れていこう。

●ほかの泉も試してみよう

ほかの泉は左から順に、ホカホカ山の頂上、クルエラ、ジャバスキーの丘に行ける。テレポートした地点からしか取れない宝箱もあるので、面倒がらずに全部の泉を試してみよう。また、てれぽぽの泉の反対側にある森の中には「南の老木」と呼ばれる大木がある。この木に話しかけておくことを忘れずに。

クルエラの河川地帯に到着。このあたりにもけっこう宝箱がある。

左から2番目の泉はホカホカ山の山頂近くへ。宝箱が入手可能。

ジャバスキーの丘の上。ここでも宝箱を取ることができる。

アチチの街～ジリリ砂漠の ほらあな～ポコペン塔

クルエラ大陸の東、ジリリ砂漠の奥地には幻の塔があるという。それを探すためルルたちは砂漠の奥へと向かった。

アチチの街

ショップリスト

アイテム名	価格
強力ネツヨケ～ル	150
強力ミズハケ～ル	150
あかいすなどけい	980

ジャマモノリスト

●ジリリ砂漠～ポコペン塔

ジャマモノ	ボスジャマ
ほねボーン	①すなめめず
ハニはに	②シヴィル
マンドラるら	③くじらざ
ぴよよん	
ばくだんくえくえぞく	
まちふにゃもラー	

※くじらざはレインボウ・ブリッジに登場。

バクシーシとビビディからヒントをもらおう

広大なジリリ砂漠で、まず最初に向かうところはアチチの街だ。ここでは、砂漠とポコペン塔に関する情報を聞くことができる。

なかでも街の左上にいるバクシーシと占い師のビビディからもらえるヒントは重要なので、メモを取っておこう。

ひさびさに登場のバクシーシからは、ポコペン塔の重要な情報が聞ける。

ビビディからも情報を聞くことができる。両方ともメモっておこう。

ポム発見!!　交換条件はカレーの具?

街の真ん中にある大きな建物にはマハラジャが住んでいる。マハラジャに話しかけると、カレーの材料の「りんご」「じゃがいも」「かぼちゃ」と交換にポムをくれるという。持っているならさっそく交換。持っていないものは、コミュニティの畑で栽培しよう。

マハラジャはカレーの具を欲しがっている。さっそく探してこよう。

全部持ってくるとポムをもらえる。「足軽」のニンニだ。

ジリリ砂漠も探検しよう

ジリリ砂漠に着いたら、まず街を探して休息してから、ゆっくりと砂漠を探検しよう。ジリリ砂漠ではメェメェと宝箱を発見できるぞ。砂漠はかなり広いので、じっくりと探すしかない。危なくなったら無理はせずに、てれぽぽの魔法でいったん街に戻ろう。

こんなところでメェメェを発見。早く捕まえよう。

砂漠を全部歩き回ってみると、意外な発見があるかも。

どこかで見たと思ったら……

この独特な服装の女の子、どこかで見たと思ったら……。そうマジョカルシスターズの次女のマジョンナだ。こんなところで何をしているのだろう？　この街だけでなく、ほかの街でも見かけたことを考えると、いろいろな街で悪だくみをしているらしい。

マジョカルシスターズのほかの姉妹とは、のらドワーフのさと以外の街でも会えるのだ。

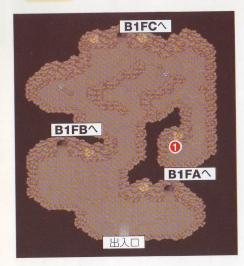
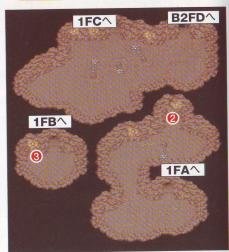
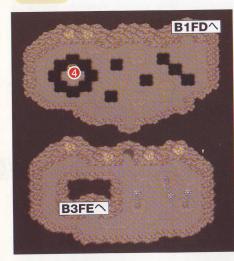
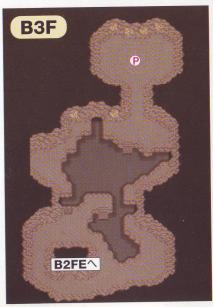
いつも悪だくみをしているが、ここでも何か企んでいるのだろうか。

ジリリ砂漠のほらあな

1F

B1F

B2F

B3F

Ⓟ―ポム　Ⓜ―メェメェ　①～―各番号のトレジャーと対応

POINT トラップのパターンを体で覚えよう

こいつらには注意せよ!!

①トゲつき鉄球

ここで初めて登場するのが、このトゲつきの鉄球だ。回転するスピード、鎖の長さなど、さまざまなバリエーションがある。よく見ていれば避けることはたやすいが、スピードや長さの目測を間違うと、接触してダメージを受けてしまう。この先にも登場するトラップなので、避けるコツなどを覚えておこう。

巨大な鉄球がグルグル回っている。巻き込まれないように注意。

②マンドラるら

手と足のあるニンジンのようなジャマモノ。動き回っているだけで、特に攻撃もしてこないし、ほかのジャマモノと違い接触しても大丈夫だ。一撃で倒せる相手だが、やられるときに上げる叫び声に当たるとダメージを食らってしまう。これを回避するのは至難のワザなので、どうしてもというとき以外は倒さないほうがいい。

マンドラるらには、よほど邪魔になるとき以外は手を出さないでおこう。

③まちふにゃもラー

こいつもかなりイヤらしい攻撃をしてくる。動いてこないので近寄ると、広範囲に毒のある花弁を広げてくるので注意。当たると毒を受けてしまうので、遠距離から魔法で攻撃しよう。狭いところに密集しているときは、ばぼ～んの魔法でまとめて倒してしまおう。万一、毒を受けてしまった場合に備えて、モド～ルを忘れずに携帯する。

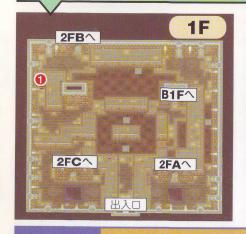
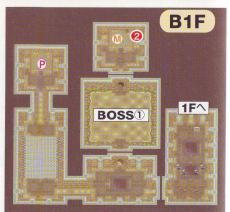
動かないからといって油断していると、ヒドイ目にあうぞ。

このほか、凶悪なトラップや、特殊攻撃を仕掛けるジャマモノが数多く登場してくるので、それぞれに対応した戦法を取ることが重要なポイントとなる。回復アイテムの残り数には常に注意して、補充を怠らずに。

花弁を広げてきたら要注意。複数いる場合は避けるのもひとつの手。

トレジャー（B3F～1F）

①強力フエ～ル
②トレードカード29
③1000マコロン
④コンポミン＋1

ポコペン塔①

POINT テクニック&頭脳で挑め!

ポコペン塔を出現させるには

ポコペン塔を出現させるためには、まず謎を解く必要がある。謎のヒントは、アチチの街にいるバクシーシと塔の出現する場所にある石版に記されている。このふたつのヒントを組み合わせればいい。謎を解くには両方のヒントを見ておこう。さほど難しい謎ではないが、メモを取っておくと確実だ。

ポコペン塔の出現方法は、ヒント通りに、まずねじゅみはなびを石碑に当て、それからふぁいあん、ふろすとんの順で魔法を当てる。最後に杖で10回以上叩けばいい。一度目で出現しなくても、あきらめないで何度もトライしよう。

なぞなぞのヒントを解読したら、石碑に向かってさっそく試してみよう。

突然、地面から巨大な塔が突き出てきた。これが幻のポコペン塔だ。

ふぁいあんがパズルのカギだ

ポコペン塔内部は、これまでのダンジョンの中でもっとも複雑な構造をしている。あちこちにあるスイッチを入れたりトラップを解除するには、ふぁいあんの魔法を使えばいい。あらゆるテクニックを駆使してトラップをくぐり抜けないと、ポコペン塔をクリアするのは難しい。

ポコペン塔でのトラップは、ふぁいあんを使って解除しよう。

トレジャー(B1F~7F)

①1000マコロン
②金のレリーフ6
③銅のレリーフ6
④さみしいかびん
⑤強力フエ~ル
⑥ひみつの地図6
⑦きんぎょばち
⑧強力モド~ル
⑨トレードカード30
⑩トレードカード31
⑪あかいすなどけい
⑫銀のレリーフ6
⑬強力かえんびん
⑭トレードカード40
⑮強力モド~ル

ボスジャマその1 すなめめず

ポコペン塔での最初のボスジャマは巨大なミミズの化け物「すなめめず」だ。こいつは今までのボスジャマの中でもトップクラスの大きさ。体をグルグルと回転させながら地中を掘り進み、ルルを狙って飛び出してくる姿は迫力満点だ。戦いにくい相手ではないが、攻撃のタイミングがはかりにくい。慣れるまでに時間がかかるが、コツさえつかんでしまえば簡単に倒せる。次のステージで再度登場するのでここで完璧に慣れてしまおう。

すなめめずは、体の大きさにまかせた攻撃をしてくる。

攻撃パターン

すなめめずの攻撃パターンはひとつしかない。地中を掘り進んでルルに近づき、口を開きながら飛び出し飲みこもうとする。このパターンを繰り返すだけなので、避けるのは簡単だ。

地面の下をルルに向かって這い進んでくる。

ルルに近くなると、口を開いて飛び出してくる。あまりそばに寄るな。

攻略パターン

大攻撃で地面を叩くと、天井から金ダライが落ちてくる。これをすなめめずの頭に当てれば、気絶して一定時間動きが止まるので、そのスキに攻撃しよう。金ダライを当てるタイミングが難しいが、じっくりねばるのだ。

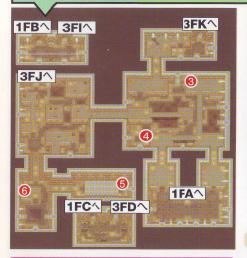
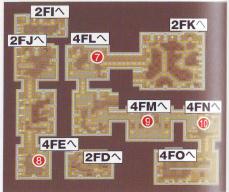
すなめめずの頭に金ダライを落として気絶させよう。

気絶したスキに攻撃する。これを繰り返していけばOK。

奥の部屋にはメェメェと金のレリーフが

すなめめずを倒すと、奥の部屋に入れる。この部屋には、メェメェと金のレリーフがあるので、どちらも忘れずに取っておこう。

さらに、左奥にある移動床の向こうの部屋にはポムがいるので捕まえておく。ここにいるポムは「建築家」のガンガだ。ポムのいる部屋の前には移動床があるので注意。一気に駆け抜けるか連続ジャンプで飛び越えないと、壁に埋め込まれたハリに刺されてしまう。

奥の部屋にはメェメェと宝箱がある。宝箱の中身は金のレリーフだ。

ポコペン塔②

じっくりとパズルを解こう

ポコペン塔の2階からは数々のパズルが登場し始める。あせらずにじっくり考えれば解けるものばかり。柔軟な頭で解いていこう。

あせらないで、ゆっくり確実に解いていこう。

狭い通路はショートカット

3階には入り組んだ狭い通路がある。ジャマモノを倒しながら進むのが面倒なら、強引にジャンプで進んでしまおう。

ダッシュジャンプでショートカット。一気に距離が短縮できる。

3つの石像の秘密

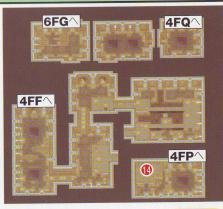
3階の通路にある3つの石像を動かすには、2階にある同じ石像を決められた位置まで動かす必要がある。その位置とは、3階の構造をよく見ればすぐにわかるので、それほど苦労しないはずだ。心配な人は、石像の位置のメモをちゃんと取っておこう。

一度、3階に上がって石像の位置を覚えておこう。メモを取れば確実。

位置を覚えたら2階に戻って石像を動かす。これで4階まで進める。

ポコペン塔③

4Fのパズルは基本と応用

①基本編

このパズルは、ふぁいあんとふろすとんの両方の魔法を使用する。まず、スイッチの上の氷をふぁいあんで溶かす。すると、石柱が下がっていくので、光の帯にそって進むと水の玉がある。この玉をふぁいあんを使ってスイッチの上まで動かしてくる。最後にふろすとんで凍らせれば、2つ目の石柱が下がり道が開ける。このパズルは、ふぁいあんとふろすとんの両方の性質を知っておく必要がある。これ以降に登場するパズルの中では簡単なほう。これからの難しいパズルに向けてのウォーミングアップだ。

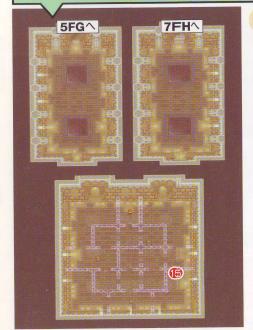
魔法の性質を考えてパズルを解こう。

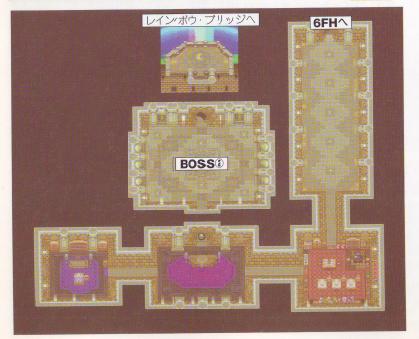
②応用編

こんどのパズルはけっこう難しい。まず、外のスイッチの上にポムをのせて石柱を下げる。そして、上がったままの石柱の前にぼ～ぼぼの使えるポムを置いて、炎を吹いてもらおう。その間に、外のスイッチの上にいるポムを持ち上げれば、スイッチが入るので奥に進める。タイミングが難しいので何度も挑戦しよう。

ポムをスイッチの上にのせてから、ぼ～ぼぼを使わせよう。

そのあとでポムをスイッチから持ち上げればOK。何度もチャレンジだ。

ポコペン塔④

6F

7F

最後のパズルはじっくりと

ポコペン塔最後のパズルは、ボムをスイッチの上にのせたあと、ふぁいあんでスイッチを入れていけばいい。まず最初に、それぞれのスイッチの反応の仕方を試してみるのもひとつの手だ。間違えてボムを集合させると、やり直しなので注意しよう。

ボムをスイッチの上にのせて、石柱を固定しよう。

ふぁいあんでスイッチを遠隔操作。失敗しても何度もねばろう。

ボスジャマその2 シヴィル

攻撃パターン

シヴィルは4種類の魔法を使って攻撃を仕掛けてくる。周囲に放ったドクロにレーザーを反射させる攻撃は近距離で撃ち出されると避けきれない。さらに、ルルを追尾してくる魔法を使ってきたら要注意だ。これが何度も当たると相当なダメージを受ける。

ドクロにレーザーを反射させて攻撃。回避は困難。

巨大な魔法弾を発射されたら、左右に迂回して攻撃。

追尾してくる魔法は、引きつけてからダッシュで回避。

周囲にバリアをはったときは、消えた瞬間を狙おう。

攻略パターン

シヴィル戦の基本的な攻略法はとにかく逃げること。無理に接近すると攻撃されてしまうので注意。シヴィルが一瞬止まったときが、確実にダメージを与えられるチャンスだ。召喚魔法などはあまり使わずに、直接攻撃かふぁいあんの魔法で攻撃するのがベストな攻略法だ。

ヒット&アウェイでダメージを確実に与える。

シヴィル撃退、そして……

シヴィルを倒すと、それまで杖についていたカカカが現れ、ルルに月の危機を救ってほしいと頼む。ポコペン塔の最上階からレインボウ・ブリッジを通って、月の世界ルナールへと旅立つのだ。途中で現れるくじらざは、潮を吹く攻撃と、突進攻撃を繰り返してくる。吹きだした潮は防御し、突進攻撃はかわしながら、スキを見て魔法で攻撃しよう。くじらざを倒せば、いよいよルナールへ到着だ。

くじらざを倒すと、いよいよ月に到着！

ルナールの街〜月世界のバサラ城

なんと月の街ルナールはポムたちの街だった。驚くルルの目の前には巨大なバサラ城がそびえ立っていた。

ルナールの街

ショップリスト

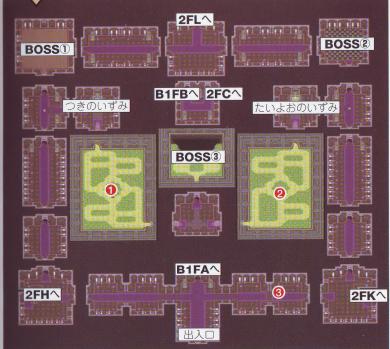
アイテム名	価格
強力フエ〜ル	120
強力モド〜ル	80
強力よいこぐすり	180

アイテム名	価格
ウィンナ	200
みそかつ	200
さみしいかびん	1000

ジャマモノリスト

●月世界のバサラ城

ジャマモノ	ボスジャマ
ほげムるら	①すなめめず
不犬（シライヌ）	②フラワっち
ハンマーナイツ	③ムーン・ドラゴン
暗黒魔術師	④トンガ、ティム＆ポーラ
	⑤どらぴょん
	⑥バサラ

月世界のバサラ城①

Ⓟ—ポム
Ⓜ—メエメエ
①〜—各番号のトレジャーと対応

1F

POINT 月の女神を救い出して、バサラの魔法を破れ!!

ボスジャマ復活！

バサラ城はポコペン塔ほどではないものの、かなり広大である。しかも、1階ではすなめめずとフラワっちが、2階ではトンガ、ティム＆ポーラなどのボスジャマが復活して待ちかまえている。前回よりパワーアップしているものの、攻略法は以前と同じだ。

ほかにもバサラ城の1階には「つきのいずみ」と「たいよおのいずみ」がある。ここは重要なポイントだが、ムーン・ドラゴンを倒すまで用はない。

すなめめずが再登場。前回と同じ方法で倒そう。

フラワっちは電撃の攻撃パターンが増えた。

トレジャー

①ひみつの地図！
②なつのふうぶつし
③強力かえんびん
④強力フエ〜ル
⑤強力モド〜ル
⑥トレードカード37
⑦トレードカード38
⑧たいよおのかぎ
⑨トレードカード39
⑩つきのかぎ

ボスジャマその1 ムーン・ドラゴン

ムーン・ドラゴンは初めてバサラ城で対決するボスジャマ。ムーン・ドラゴンのいる部屋へは、城の4階にある「つきのかぎ」を入手しておく必要がある。この鍵を手に入れたら、いよいよムーン・ドラゴンとの対決だ。白い体と虹色の翼を持つ美しい姿とは似つかない強力な攻撃を繰り出してくる。この部屋に入るまでにダメージを負っていたら回復し、回復アイテムの残り数が少なければ、一度街に戻って補充しよう。

全ジャマモノ中、最大の大きさを誇る。動かないのが唯一の救い。

攻撃パターン

ムーン・ドラゴンはブレスや追尾してくる氷柱、隕石や破裂する光の玉の召喚など、多彩な攻撃を仕掛けてくる。隕石は影を見れば何とか避けられるが、氷柱を避けるのはかなり困難だ。ブレスの攻撃は強力で、一発で半分以上の体力を奪われてしまう。ドラゴンの動きをよく見て次の攻撃を予測するしかない。予備動作を見れば次にくる攻撃がわかるので、敵の動きを計算しながら行動しよう。しかし、いくら予備動作で動きを読んだとしても、ぼやぼやしていたらあっという間にやられてしまうぞ。

隕石は影を見て避けよう。反射神経が勝負のカギ。

画面の右上か左上に避難すれば、どうにか避けられる。

氷柱も避けるしかない。回復アイテムは必須。

攻略パターン

ムーン・ドラゴンへは、距離をおいてふぁいあんで攻撃するのが通常の攻略法。しかし、すぐに決着をつけたいなら、ムーン・ドラゴンに密着してボタンを連射する特攻戦法がある。ブレスと氷柱に注意しておけば、案外早く倒せるのだ。ただし、どちらの攻撃法を選んでも、体力の回復手段だけはしっかりと確保しておこう。

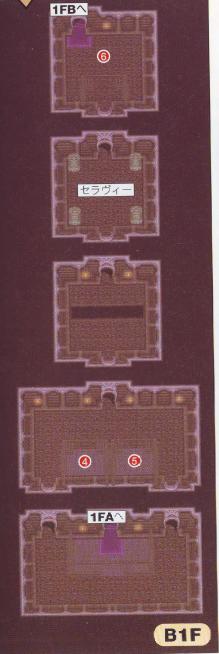
速攻で倒したい場合は、顔に密着して攻撃。

「つきのこびん」を入手

ムーン・ドラゴンを倒すと、「つきのこびん」を入手できる。このアイテムは、つきのしずくとたいよおのしずくを汲むために必要だ。両方のしずくはゲームのクリアに欠かせない。

ムーン・ドラゴンを倒すと小さなびんが降ってくる。

「ちきうのしずく」があれば、バサラの魔法が無効に。

月世界のバサラ城②

月の女神を救出

ムーン・ドラゴンを倒し、地下1階に行ってみると、邪魔だった滝がなくなっている。奥には月の女神セラヴィーが幽閉されているのだ。助け出すと、今回の事件の張本人を教えてくれる。さらに、彼女からはバサラの魔法の破り方を教えてもらえるぞ。

幽閉されていた女神を救出。彼女から話を聞こう。

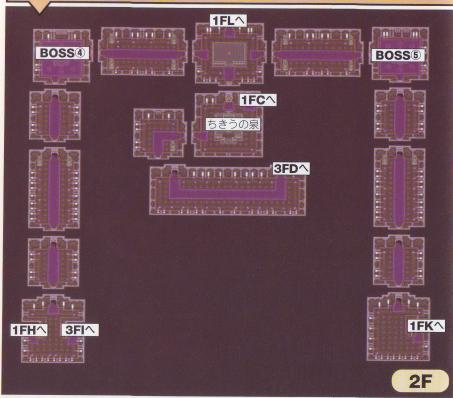
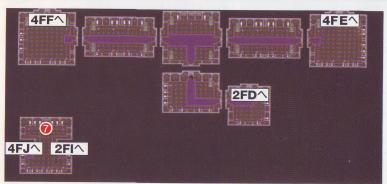
壊れた杖を直してもらおう

ムーン・ドラゴンとの戦いで、ルルの杖は力を使い果たしてしまった。この状態の杖では、満足に戦うこともできない。しかし、セラヴィーに会えば、新たな力を杖に与えてくれる。この杖さえあれば、これからの戦いも大丈夫だ。

壊れた魔法の杖に新たな力が宿った。これでどんなジャマモノも一撃だ。

バサラの部屋に行くと、最初は「ちきうのいずみ」に飛ばされてしまう。この泉に「つきのしずく」と「たいよおのしずく」を注ぐと「ちきうのしずく」になる。これさえあればバサラの魔法をみごと解除できるのだ！

「ちきうのいずみ」のある部屋へ飛ばされる前に2つのしずくを汲んでおく。

月世界のバサラ城③

トンガ、ティム＆ポーラも復活！

ここでも以前に倒したボスジャマが復活している。それはトンガ、ティム＆ポーラの3匹（？）トリオだ。攻撃方法、攻略方法ともに前回と変わらないが油断は禁物。ここで余計なダメージを受けると、これ以降の戦いに影響する。ダメージを受けても、ひ〜ららの魔法やジャマモノの落とすハートで体力を回復させて、モド〜ルなどの回復アイテムはできるだけ温存しよう。

攻撃パターンは前回と同じなので、恐れる必要はない。

ボスジャマその2 どらぴょん

攻撃パターン

トンガ、ティム＆ポーラに続くボスジャマは、どらぴょんだ。姿を消しながら移動しては、目と口だけで弾をまき散らしたり、背中の縞模様からレーザーを発射する。強敵ではないが、姿を現している時間が短いので倒すのに時間がかかる。

口からカラフルな弾を撃ちまくってくる。

縞模様から発射されるレーザーは、円を描くように撃ってくる。

攻略パターン

攻撃しようとしても、すぐに姿を消してしまうので攻撃が外れやすい。口から弾を撃ってきたら防御して、姿を現したらふぁいあんで攻撃するのが基本的な攻略パターン。

こいつを倒すと、奥の部屋で「つきのかぎ」が入手できる。これはムーンドラゴンの部屋に入るために必要なのだ。

口から撃ち出す弾は防御してかわすのがベスト。

姿を現したときにふぁいあんで攻撃しよう。時間はかかるが確実だ。

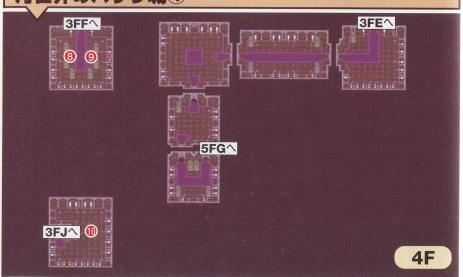
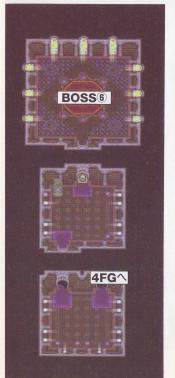
ジャマモノもパワーアップ

バサラ城のジャマモノの強さはハンパではない。すべてのジャマモノが遠距離攻撃をしてくる。遠距離攻撃の撃ちあいになると不利なので、魔法よりはダッシュ攻撃で1匹ずつ倒していこう。また、複数のジャマモノに囲まれたら、召喚魔法を使って一気にけちらしてもいい。

絶大な攻撃力を誇るハンマーナイツ。巨大なハンマーに注意。

暗黒魔術師は炎の魔法で攻撃。瞬間移動もしてくるのだ。

月世界のバサラ城④

5F

ボスジャマその3 バサラ

攻撃パターン

バサラは2段階に変身して襲ってくる。最初の形態のバサラを倒しても安心できない。攻撃パターンには回転させた杖を投げつけてくる攻撃と、杖の分身をルルめがけていくつも落とす攻撃がある。どちらもルルを追尾してくるが、ダッシュで動き回れば避けられる。そのほか、数多くの手を召喚する攻撃パターンは、出現する前の影をチェックすれば十分に逃げられる。攻略パターンは、次に登場するヤング・バサラと同じだ。

杖を回転させて攻撃。当たると連続ダメージを受ける。

空中の杖から分身が落ちてくる。引きつけて回避。

影を見て逃げる方向を決めよう。あせりは禁物。

ボスジャマその4 ヤング・バサラ

攻撃パターン

変身したあとのヤング・バサラは、さらに数倍パワーアップ。一定以上のダメージを受けると今までの攻撃に加えて、強力な3種類の召喚魔法を操って攻撃してくる。

若返りパワーアップしたバサラ。攻撃力もアップした。

今までの攻撃より質・量ともにパワーアップ。

攻略パターン

①通常攻撃はひたすら回避

バサラは魔法を使ったあとにスキが生じる。そのときが攻撃するチャンスだ。バサラが動いていたり、攻撃を仕掛けてきたときは、ひたすら逃げまくろう。防御に徹して、体力を少しでも多く温存するのだ。

魔法を使ったあとのすきを見逃さずに攻撃しよう。

②召還魔法は防御かアイテムで

バサラの使う召喚魔法は3種類。リンとプーは防御可能だが、パーの攻撃は絶対に防御できない。ルルも召喚魔法で回避しよう。

弾を撃ってくる召喚魔法は、防御すればOK。

召喚魔法には召喚魔法で回避するしかない!

ラスト・ボスジャマ よこしまなキモチ

攻撃パターン

よこしまなキモチは、人々の心の悪い気持ちが集まって生まれたもの。大きく振りかぶる攻撃と、3種類の召喚魔法で攻撃してくる。

腕を振りかぶったときの衝撃波で攻撃してくる。

召喚魔法も使ってくるので注意せよ。

攻略パターン

遠距離からふぁいあんの魔法で攻撃しよう。召喚魔法は、ヤング・バサラのときと同様、防御と召喚魔法で回避しよう。

絶えず距離をとって、ふぁいあんで攻撃しよう。

召喚魔法はヤング・バサラと同じ回避方法で防ごう。

ぽぽぽの街～ガラゴロの時計台

このステージは隠しステージ。コミュニティの図書館で本を読んでいたルルは、突然本の中に吸い込まれた……。

ぽぽぽの街

Ⓟ―ボム
Ⓜ―メエメエ
①～―各番号のトレジャーと対応

ショップリスト

アイテム名	価格
にく	200
ねぎま	200
強力フエ～ル	120

ジャマモノリスト

●ガラゴロの時計台

ジャマモノ	ボスジャマ
メタルQP	①どらぴょん
くまぴょん	②ロリィ・ロボット
わるぢえようせい	
はらへりくえくえぞく	

ガラゴロの時計台①

POINT まずは塔に明かりをつける

ガラゴロの時計台に入ると、中は真っ暗。これでは危なくて探検できない。まず最初に明かりをつけよう。塔に明かりをつけるためのスイッチは全部で3つ。時計台に入って、まっすぐに進めば地下に下りられる。スイッチは全部地下1階にあり、すべてのスイッチを入れれば塔に明かりがともる。これで安心して塔の中を探検できるぞ。

かなり広い塔なので、装備を十分整えてから出直してもいい。

入ったとき、内部は真っ暗。早く明かりをつけよう。

スイッチを全部入れると、内部の構造がはっきりわかる。

トレジャー(B1F 1F)

①さみしいかびん
②ドコサヘキサ＋ 1
③銅のレリーフ？
④ひみつの地図？
⑤ドコサヘキサ＋ 3
⑥きゅあぽんの本
⑦1000マコロン
⑧銀のレリーフ？
⑨2350マコロン
⑩ツイテ～ル＋ 1
⑪強力フエ～ル
⑫トレードカード32
⑬ツイテ～ル＋ 3
⑭トレードカード33
⑮ばりばりの本
⑯金のレリーフ？

ガラゴロの時計台②

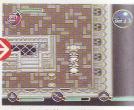
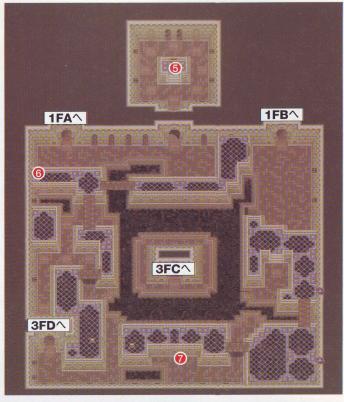
スルリとゴーダを連れていこう

時計台では「ぴょんぴろろ〜ん」がなければ行けない場所が数多くある。となれば、やはりスルリかニンニを連れていきたい。ほかにも、「ごっちんこ」を持っているゴーダかバーダをお供にしよう。彼らの能力がなければ、時計台の上の階には行けないのだ。登場するジャマモノも強力になってくる。いざというときにはポムにも戦ってもらうため、同じ特殊能力を持つポムでも、能力値の高いほうを選んで連れていこう。残りの1匹は戦闘系の能力か、「ばりあん」を持っているポムだと安心だ。あとは、忘れずに回復アイテムの補充をしておこう。

杭のあるところでは、スルリの出番だ。向こう側へと橋をかける。

連続して杭の出たところがある。テンポよくいこう。

杭をへこまさないと、先へ進むことができないぞ。ゴーダの出番だ。

ごっちんこを使って道を開こう。これで上に行くことができる。

きゅあぽんの魔法を手に入れよう

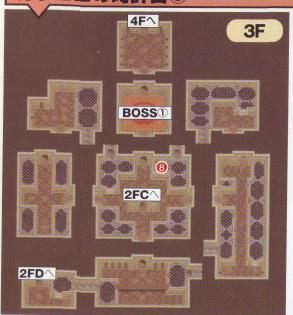
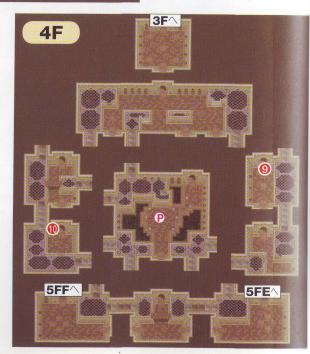
立体構造になった上の段を回ると宝箱がある。その中には伝説の魔法書のひとつ、きゅあぽんの本が入っている。これは毒状態を回復する魔法だ。毒状態を回復するには、教会を利用する以外にモド〜ルか強力モド〜ルしかなかった。これさえあれば、いつ毒状態になっても安心だ。

きゅあぽんの本をゲット。これで毒状態になってもひと安心。うまく使って、アイテムの節約をしよう。

立体交差を攻略

ガラゴロの時計台はダンジョン全体が広い上に、立体構造になっているところが非常に多い。これだけ特殊な構造をしたダンジョンはほかにはない。それだけに余計な回り道や戦闘を強いられることもある。回復アイテムの消費を押さえたり、現在位置を把握することが、より大切になってくるぞ。

立体構造のつながりを把握しておけば、楽に探検できる。時間がかかっても覚えるようにしよう。

ガラゴロの時計台③

ボスジャマその1 どらぴょん

こっちが本命？

バサラ城で現れた、どらぴょんがここでも出現。攻略パターンは同じなので、あせる必要はない。

ゲームの進め方次第では、時計台で先に戦うことになる。ただし、ここは隠しステージなので、先にバサラ城でどらぴょんに出会っている可能性が高いはず。

ここでもどらぴょんが登場。何となく、この場所が似合っている。

バサラ城で戦っていれば楽勝。初めてなら、ここでパターンを覚えよう。

攻撃パターン

攻撃パターンはバサラ城で戦ったときと同じ。瞬間移動を繰り返しながら、弾やレーザーで攻撃してくる。敵の攻撃は防御しつつ、姿を現したところを狙ってふぁいあんでアタック。出現時間が短くなっているので、現れたときに確実にダメージを与えるのだ。

これまでと同じく、姿を消したり現したりして攻撃してくる。

前足を飛ばして引っかいてくる。ダッシュで回避しよう。

攻略パターン

どらぴょんが姿を現すまでひたすら待とう。姿を現したらすかさず、ふぁいあんか大攻撃でアタック。大魔法で攻撃してもいいが、姿を現している時間が短いことを考えると、あまりお勧めできない。やはり、ふぁいあんで確実にダメージを与えていくほうが効果的。

部屋の中心付近で、どこに現れるかまわりを見張っていよう。

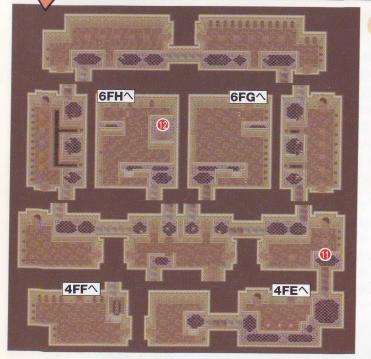
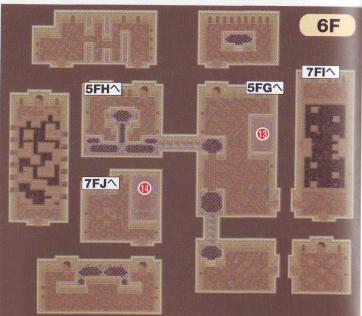
どらぴょんが現れたらすぐに攻撃。これを繰り返せば難なく勝てる。

鉄球を消してポムを助けよう

4階にはポムのパシャラがいる。まわりには鉄球が回っていて、うかつに近づくとダメージを食らうぞ。スイッチを入れれば鉄球が消えるので、まずはスイッチを探そう。

4階をほぼ1周したところにスイッチがある。

スイッチを押してくるとこの通り。鉄球が消えている。

ガラゴロの時計台④

石の柱を下げるには

5階に上がってきて、まず目につくのが通路を塞いでいる5列の石の柱だ。これを消すには、5階に点在している5つのスイッチを押さなければならない。スイッチをひとつ押すたびに、柱が1列分下がる。5階のあちこちにあるスイッチを探し出して、全部押していこう。ここまでたどり着けば、もう少しで最上階だ。ジャマモノとトラップに注意して行動するのだ。

この先に行くには、スイッチを全部押さなければならない。

金のレリーフまでの道のり

①巨大鉄球をよけろ

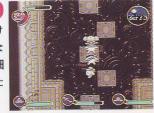
大きな部屋の中を、トゲつきの鉄球が前後左右に動いている。この部屋の右下には次の部屋への入り口があるのだが、そこへたどり着くにもひと苦労だ。鉄球はスピードこそ早くないものの、当たったときのダメージがハンパではない。動きをよく見て、タイミングをつかもう。

タイミングを見計らって、一気に駆け抜けろ。

②あせらずにジャンプしよう

ここは移動床を跳び移っていかないと、扉までたどり着けない。移動床の間隔が狭いのでジャンプの飛距離に注意しないと、逆に飛び越して落下してしまう。飛距離の調節には細心の注意をはらうのだ。途中にある足場の横にヒビの入った壁がある。ねじゅみはなびで壊してみよう。

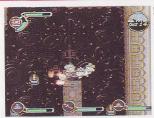
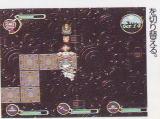
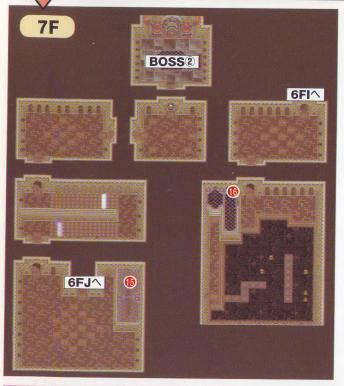
飛距離をうまく調節してジャンプする。あせりは禁物。

③スイッチを遠隔操作して道をつくる

この部屋は空中にいくつものスイッチが浮いている。これらのスイッチを押せば空中に通路が出てくるので、これを渡っていけばいい。しかし、間違ったスイッチを押すと、急に足場が消えて下に落ちてしまうぞ。うまく向こう側まで通路がつながるように正しいスイッチを押そう。

スイッチを切り替えるまで通路は消えることはない。

次は、このスイッチに切り替えよう。

ここは通路の途中でスイッチを切り替える。

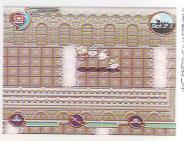
ようやく金のレリーフを入手。これで最上階に行ける。

ガラゴロの時計台⑤

ジャマモノをけちらせ

最上階に近づくにしたがい、ジャマモノの攻撃が激しくなってくる。特に、メタルQPのヨーヨー攻撃と、わるぢえようせいの落とす積み木攻撃には注意。危なくなったら召喚魔法を使って、一気にやっつけてしまおう。ボスジャマ戦を前に回復アイテムは温存しておきたい。

これだけ多くのジャマモノを相手にするなら、召喚魔法を使ったほうが効果的。

ジャンプしてよけろ

ジャマモノたちの攻撃を撃退したと思ったら、今度の部屋の床には電流が流れている。電流の流れる間隔は長いが、速度が速い。長い距離を一気に飛び越そうとすると、流れてきた電流に当たってしまう。ひとつひとつ確実に飛び越えていったほうが安全だ。ここをクリアすれば、ボスジャマはもう目前！

電流が来るたびにこまめにジャンプして避けよう。あせって無駄にダメージを食らうことはないぞ。

ボスジャマその2 ロリィ・ロボット

攻撃パターン①

ガラゴロの時計台最後のボスジャマは、ロリィ・ロボットだ。2段階に変形して攻撃してくるので注意。第1段階では、おなかから出した機関銃の乱射と、ひじのジェット噴射で上半身を回転させる攻撃を繰り出してくる。相手の動きをよく見てかわそう。

機関銃を乱射。左右どちらかにかわせばいい。

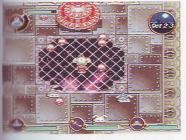
ジェット噴射は、腕を突き出す動作ですぐにわかる。

攻撃パターン②

第1段階のロリィ・ロボットに、ある程度ダメージを与えると、恐ろしい形相の第2段階へと変形する。この状態になると機関銃の乱射に加えて、周囲に爆雷をバラまいたり、巨大磁石で吸いつけたものを撃ってくる。移動速度が速くなり、前に突っ込んでくるなど、攻撃パターンこそ増えてはいるが、攻撃力が大きく変化したわけではないので、戦いにくくはないだろう。

ある程度ダメージを与えると第2段階に変化する。攻撃パターンも増え、移動速度もアップする。

前に突進しながら周囲に爆雷をバラまいてくる。爆発に巻き込まれないよう、うまくかわそう。

巨大磁石で吸いつけたものを撃ち出してくる。なかには見慣れた金ダライの姿も……。

攻略パターン

機関銃の乱射は左右によければ回避できる。ジェット噴射はそばに近づかない限り当たることはない。磁石を使った攻撃を仕掛けてきたときも、防御すればダメージを受けない。防御しながら攻撃のスキを突いて、ふぁいあんの魔法を当てていけば確実に勝てる。

金ダライは防御していれば大丈夫。無理に避けなくてもいい。

ふぁいあんの魔法で攻撃しよう。ばぼ～んの魔法でもいい。

EPILOGUE

長い冒険が終わって…

よこしまなキモチの正体

長い長い苦難を乗り越えたルルは、ついにすべての元凶である「よこしまなキモチ」を倒すことができた。これで、ようやくクルエラ大陸と月の世界に平和が訪れた。

しかし、よこしまなキモチは人々の心の中にいる。それが大きくなったとき、再び現れるかもしれない。だが、人々がお互いを思いやる、やさしい気持ちを持ち続けていれば、もう二度と現れることはないだろう……。

ようやく、よこしまなキモチをやっつけたルル。これでちきうにも平和が訪れる。

ついに、ポムたちとの別れのときがやってきた。1匹ずつお別れの言葉とともに鏡の中へと入っていく。

さようなら、ポム

ポム王に「ちきう」にいるポムを、月に帰してくれるように頼まれたルル。このままポムがちきうに居続ければ、またムムに変身してしまうかもしれない。それにポムも、仲間のたくさんいるところがいいに決まっている。そう思ったルルは、ポム王からもらった「つきのかがみ」でポムたちを月へと帰すことにした。鏡の中に入っていくポムたちは、ルルにこれまでのお礼を言って自分たちの世界へ戻っていった。

そしてルルは月を見上げる……

ポムたちが月へ帰って、またいつもの日々が戻ってきた。しかし、ひとつだけ違うことがある。それは、大きな月が夜空に戻ってきているのだった。その光は優しく地上を包み、人々の心をなごやかにさせた。

そしてネココ村には、毎晩のように夜空の月をながめては、ポムたちとの冒険の旅を思い出すルルの姿があった。きっと、再びポムたちに会えると信じて……。

戻ってきた平穏な日々。ルルは今日も夜空の月をながめて、ポムたちとの冒険の旅を思い出すのだった。

第3章
CHAPTER 3

ポムの秘密・コミュニティのつくりかた

このゲームの真の主人公であるポム。彼らはいったいどんな生き物なのだろうか。ポムの謎とコミュニティのつくりかたを紹介しよう。

ポムリスト

POM LIST

ルルの探しているポムはクルエラ大陸に全部で16匹いる。みんな個性的な特殊能力を持っている。彼らの力が必要な場面も数多くあるので、ポムたちの能力を覚えておこう。

ノラノ

職業	ノラ	体力	10
アイテム	赤いリボン	攻撃	2
特技	なし	ワザ	2
		賢さ	2
居場所	ふしぎなキノコ	運	2

ルルが最初に仲間にするポム。赤いリボンが特徴。これといった特殊能力もないので、コミュニティから連れ出すことはまずないだろう。

トンカ

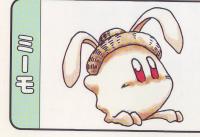
職業	大工	体力	15
アイテム	ターバン	攻撃	3
特技	ひゅるりら	ワザ	1
		賢さ	1
居場所	モコモコの地下迷宮	運	1

メエメエを襲っていたムムの正体。でも、ルルによってポムの姿に戻ることができた。能力の「ひゅるりら」は周囲に氷のブレスを吐く。

ムーモ

職業	羊飼い	体力	15
アイテム	ハイキング帽	攻撃	5
特技	ぼ〜ぼぼ	ワザ	5
		賢さ	5
居場所	すばらしいあな	運	5

道に迷っていたところをルルに助けられた。「ぼ〜ぼぼ」は強力な火炎攻撃。ムーモがコミュニティにいると、牧場が建設可能になる。

ミーモ

職業	農夫	体力	12
アイテム	麦わら帽子	攻撃	8
特技	ぼ〜ぼぼ	ワザ	4
		賢さ	8
居場所	ふしぎ塔	運	4

マジョカルシスターズによって、ふしぎ塔の牢屋に閉じ込められていた。コミュニティに放してあげると、畑がつくれるようになる。

クリリ

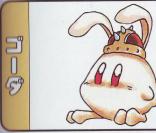
職業	ナース	体力	10
アイテム	電子体温計	攻撃	4
特技	ぷくぷくぽん	ワザ	3
		賢さ	30
居場所	じゃばぷう湖のほらあな	運	10

じゃばぷう湖のほらあなでメエメエと一緒に暮らしていた。「ナース」と「医者」のポムは、一定値まで知力／理性を上げると転職ができる。

ゴリリ

職業	医者	体力	12
アイテム	注射器	攻撃	4
特技	ぷくぷくぽん	ワザ	4
		賢さ	35
居場所	ジャバスキーの都	運	15

飼い主の女の子に「金カバ」のサインをあげると交換してくれる。ゴリリがいると、コミュニティに病院の建設が可能。

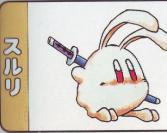
ゴーダ

職業	戦士	体力	30
アイテム	ヘルメット	攻撃	30
特技	ごっちんこ	ワザ	4
		賢さ	8
居場所	じゃばぷう湖のクールはうす	運	5

クールはうすの地下で凍えているところを発見される。特殊能力の「ごっちんこ」で、地面の杭を打ち込むことができる。

プチラ

職業	レッド	体力	30
アイテム	ハイビスカス	攻撃	20
特技	すいすいみ〜ん	ワザ	15
		賢さ	15
居場所	ひみつの地下墓所	運	25

ひみつの地下墓所のいちばん奥にいる。突然変異のポムで体の色が赤い。特殊能力の「すいすいみ〜ん」はプチラしか持っていない能力。

スルリ

職業	忍者	体力	20
アイテム	日本刀	攻撃	25
特技	ぴょんぴろろ〜ん	ワザ	35
		賢さ	20
居場所	オバケやしき	運	20

シヴィルによって、オバケやしきに捕らえられていた。特殊能力の「ぴょんぴろろ〜ん」は後半戦で必要となる重要な能力。

バーダ

職業	冒険家	体力	35
アイテム	テンガロンハット	攻撃	35
特技	ごっちんこ	ワザ	6
居場所	ぷるる遺跡の博物館	賢さ	5
		運	8

持っている特殊能力は「ごっちんこ」。ぷるる遺跡の博物館で捕まえられる。月の世界について重要な情報を教えてくれる。

ニンニ

職業	足軽	体力	15
アイテム	風林火山の旗	攻撃	20
特技	ぴょんぴろろ〜ん	ワザ	30
居場所	アチチの街のマハラジャの家	賢さ	15
		運	15

マハラジャの家の中に住んでいる。マハラジャの頼みごとをかなえると、ご褒美としてもらえる。そのときのセリフがちょっぴり物悲しい。

パシャル

職業	神父	体力	25
アイテム	神官帽	攻撃	10
特技	ばりあん	ワザ	15
居場所	クルエラ大陸北西部	賢さ	20
		運	15

クルエラ大陸の北西にある森の奥で出会える。「神父」か「シスター」のポムがいると教会を建設できる。「王様」に転職可能。

ミケノ

職業	イエロー	体力	30
アイテム	魔法の三角帽	攻撃	20
特技	ばりばりば〜ん	ワザ	25
居場所	ジリリ砂漠のほらあな	賢さ	10
		運	15

ジリリ砂漠のほらあなの最深部で捕まえられる。突然変異のため体の色が黄色い。強力な攻撃系の能力「ばりばりば〜ん」を持っている。

ガンガ

職業	建築家	体力	15
アイテム	安全ヘルメット	攻撃	5
特技	ひゅるりら	ワザ	3
居場所	ポコペン塔	賢さ	3
		運	3

ポコペン塔の地下で捕まえられる。建築家らしく安全ヘルメットをかぶっている。能力は平均的なのでどんな仕事にも無難に使える。

マトラ

職業	ブルー	体力	30
アイテム	番長学帽	攻撃	15
特技	とぷとぷぴょ〜ん	ワザ	20
居場所	ガラゴロの時計台	賢さ	25
		運	10

ガラゴロの時計台にいる、青い体をした突然変異のポム。「とぷとぷぴょ〜ん」はマトラだけが持っている特殊能力だ。

パシャラ

職業	シスター	体力	25
アイテム	ベール	攻撃	15
特技	ばりあん	ワザ	20
居場所	ガラゴロの時計台	賢さ	25
		運	17

このポムも時計台で捕まえられる。最後に見つけられる可能性が高い。

◆月にはポムたちの街が……◆

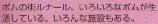
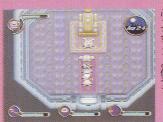
レインボウ・ブリッジの向こう側には、月の世界があった。そこには、なんとポムたちの住む街がある。街の名前はルナール。ここは、ポム王が統治している街だ。ほかにもアイテムショップや病院、教会など、ルルの世界の街と同じ施設がある。外に出れば、ルルたちが住んでいる「ちきう」をはるか遠くに見ることができる。そして、街のはずれにはバサラ城がそびえ立っている……。

コミュニティにいるポムたちも、もともとはここの住人。いつかポムたちを、ここに帰す日が来ることになるのだろうか？

「ちきう」からは南の老木を使っても来れる。

ここがポム王の家。王冠をかぶってちょっと偉そう。

ポムの街ルナール。いろいろなポムが生活している。いろんな施設もある。

ポムの秘密

SECRET OF POM

ポムは謎に包まれた生き物だ。でも、その秘密を十分に理解していれば、さらに効果的にポムの能力を生かせる。ここでその秘密を解き明かしてみよう。

いろんなポムを連れていこう

攻撃力重視でどんなジャマモノも粉砕

ルルの攻撃が効かないジャマモノでも、戦闘力の高いゴーダや突然変異のポムのブチラなどを連れていけば、少ないダメージで倒せる。でも、あまりポムを戦わせると、カルマが増えてしまうので注意しよう。カルマが増えすぎると、ポムがムムに変身してしまう。

ジャマモノがたくさんいる場所には、攻撃力の高いポムを連れていく。

あっという間に敵を撃退。本当に頼りになる仲間だ。

移動力重視でどんな場所もクリア

フィールドやダンジョンには、ポムの特殊能力を使わないと行けない場所がたくさんある。そういう場所をクリアするには、「ごっちんこ」「すいすいみ～ん」「ぴょんぴろろ～ん」の能力を持つポムを連れていけばいい。これで行けなかった場所や取れなかった宝箱も解決できる。

このポムの組み合わせなら、クルエラ大陸のすみずみまで行けるぞ。

今まで取れなかった宝物も、これで簡単にゲットできる。

レッド・イエロー・ブルーのポムを連れていくと……

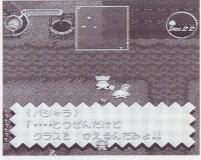
ほかのポムとはちょっと体色が違うポム、それが突然変異のポムだ。高い能力値と、ほかのポムにはない特殊な能力を持っている。さらに、3匹すべてを連れていると、戦闘時のポムの攻撃がクリティカルヒットになるのだ。3匹全部を見つけるのはなかなか難しいが、うまく捕まえて、その威力を確かめてほしい。

3匹のカラーポムを連れていってみると……。

クリティカルヒットを連発! これでジャマモノも一撃必殺だ。

転職って何?

特定の職業についているポムの知力／理性や運が、一定値まで上昇すれば転職が可能になる。転職できる職業は4つあり、「医者」「ナース」は「学者」に、「神父」「シスター」は「王様」にそれぞれ変われる。

転職すれば、これまでコミュニティにつくれなかった「図書館」や「城」が建設可能となる。これらの建物を建てると、特定のイベントが発生したり、ポムのパラメーターに変化が起きる。転職させること自体は、そんなに難しくはない。ぜひ転職させて、どんなイベントが発生するのかを確かめてみよう。

転職すると、ポムが自ら教えてくれる。これまで育ててきた甲斐があったというもの。

「医者」「ナース」から「学者」へ

「学者」には「医者」か「ナース」から転職できる。転職するためにはポムの知力／理性を80以上にすればOK。知力／理性はコミュニティで勉強させれば少しずつ上昇していくので、比較的早めに転職できる。「学者」に転職すると、コミュニティに図書館を建設できる。図書館を建てれば、隠しステージの「ぽぽぽらんど」(アドベンチャー8) に行けるようになるのだ。「ぽぽぽらんど」ではポムや最後の魔法の書を手に入れられるぞ。

知力／理性がアップすると学者に転職。グラフィックも変化して、外見でも判別できる。なんとなく偉くなったような感じ。

学者になると、コミュニティに図書館が建設可能。図書館の中にはポムたちが書いた本(?)がたくさん置いてあるぞ。

「神父」「シスター」から「王様」へ

「王様」には「神父」か「シスター」から転職できる。転職に必要な能力値は、知力／理性が80以上、運が20以上。知力／理性は「学者」に転職させるのと同じ方法で上げればいい。しかし、運を上げるには、薬のツイテ～ルを使用するしかない。王様ポムへ転職

させるために、その分を残しておこう。「王様」に転職すると、コミュニティに城が建設できる。城を建てると、コミュニティにいるポムのカルマが上昇しなくなるのだ。

ツイテ～ルでしか運は上げられない。王様ポムをつくりたいなら、注意して使わないと足りなくなってしまう。

城の建設には王様ポムがいることが条件。城を建てるとポムのカルマが上昇しなくなる。BGMも変わるのだ。

特殊能力リスト

SPECIAL ABILITY LIST

ポムたちの持つ特殊能力は全部で9種類。それぞれが特徴的な技ばかりだ。状況によって能力を使い分ければ、きっと道は開けるはず。

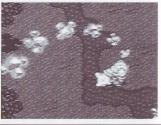
攻撃系 ぼ～ぼぼ

ムーモとミーモが持つ能力。口から強力な炎を吐き出し、ジャマモノを焼き払う。もちろんボスジャマ戦でも有効だ。ポムの頭を杖で叩けば発動する。

すごい勢いで炎を吐き出して、ジャマモノをやっつける。ポムの向きに注意しよう。

攻撃系 ひゅるりら

トンカとガンガが持っている能力。氷のブレスを円を描くように吐き、周囲のジャマモノを凍りつかせる。まわりを囲まれたときに効果的。ポムの頭を杖で叩けば発動する。

氷のブレスは全周囲をカバー。ジャマモノに囲まれそうになったら、すぐさま使おう。

攻撃系 ばりばりば～ん

ミケノだけが持つ能力。巨大なカミナリを落とし、ジャマモノを行動不能にする。「ひゅるりら」と同様に、まわりを囲まれたときに有効。ポムの頭を杖で叩けば発動する。

巨大なカミナリでジャマモノをしびれさせる。あとは、杖で攻撃すれば簡単に倒せる。

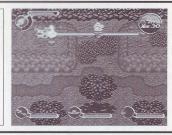
移動系 ごっちんこ

ゴーダとバーダが持つ能力。ポムを持ち上げ、地面から突き出ている杭に向かって投げれば、ポムが杭を打ち込んでくれる。手が届かなかった宝箱が取れたり、近道をつくる便利な能力。

邪魔だった杭も、この通りペッタンコ。今まで行けなかった場所にも近づける。

移動系 びょんびろろ～ん

スルリとニンニが持つ能力。向こう側にある杭に舌をからませて橋をつくり、渡れるようにする。ポムの頭を叩けば発動するが、ポムの向いている方向に杭がなければ意味はない。

ポムの頭を叩けば舌が伸びる。向こう側まで舌の橋を渡ろう。

移動系 すいすいみ～ん

ブチラだけが持つ能力。桟橋からポムに乗って水面を移動できる。発動させるには、ポムを桟橋から投げればいい。このときルルがラヴリィみずぎを持っていれば、みずぎに着替える。

水の上をスイスイと自由に動き回れる。桟橋のあるところで使ってみよう。

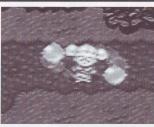
移動系 とぶとぶぴょ～ん

マトラのみ使える能力。これまでに行ったことのある街やダンジョンに一瞬で戻れる。街から遠い場所にいるときは、とても重宝する能力。ポムの頭を杖で叩けば発動する。

街から遠く離れたところまで来たら、この技で一気にワープ！時間が短縮できるぞ。

その他 ばりあん

パシャラとパシャルが持つ能力で、一定時間ポムがルルのまわりをクルクル回ってバリアとなってくれる。敵との戦闘を回避したい場合に使おう。ポムの頭を叩けば発動する。

ポムが体を張って、ルルのまわりを守ってくれる。安心して、危険な場所も冒険できる。

その他 ぷくぷくぽん

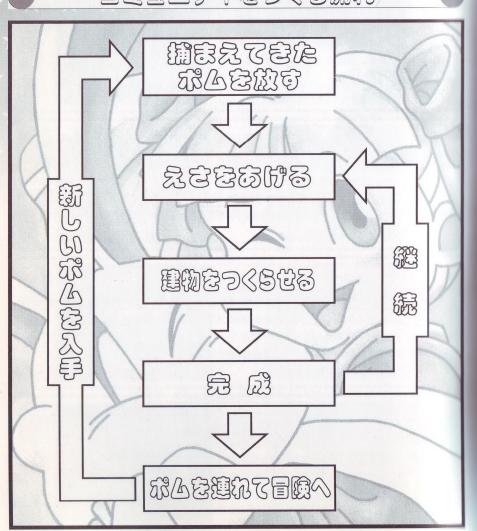
クリリとゴリリの能力。吸い込んだ息を吐き出し、当たったジャマモノを回転させて行動不能にする。ほかにも笛を吹いたり、枯れ葉の山やヨットも動かせる。ポムの頭を叩けば発動する。

ポムが息をひと吹きすれば、浮かんでいるヨットさえも動かせるのだ！

コミュニティのつくりかた

HOW TO MAKE COMMUNITY

ポムを連れてくると、コミュニティをつくれるようになる。ここでは、どんなふうにコミュニティをつくれば効率的なのかを、順々にアドバイスしていこう。

コミュニティをつくる流れ

コミュニティをつくってみよう

1匹目のポムを連れて村に戻ると、ガンダがルルに自分の土地を与えてくれる。そこが、集めてきたポムを放して、生活させるコミュニティとなるのだ。これからコミュニティがどれだけ発展していくか、またポムたちがコミュニティを気に入るかは、ポムへの愛情次第なのだ。

ここがコミュニティとなって、ポムたちが暮らしていく。どんなコミュニティになるのか、とても楽しみ。

ポムたちも増え、だんだん発展してきたコミュニティ。これからもいろいろな建物を建てて、開発していこう。

まずはポムにえさをあげる

ポムたちに何か行動させるためには、必ずえさを与えなければならない。えさをあげるには、ポムのほうを向いて○ボタンを押せばいい。与えたえさの種類によって、ポムの行う作業の内容や回数が違ってくるのだ。えさをあげないと、ポムの空腹度が上昇してしまう。空腹度が上がりすぎるとポムが気絶してしまうので、えさはこまめに与えるように心掛けよう。えさのストックを切らさないようにすることも肝心。

まずはポムにあげるえさを決めて、○ボタンを押してみよう。ルルがポムに向かってえさを投げるぞ。

ルルからもらったえさを食べたポムは、それぞれの行動を開始する。これは今から建設行動をするところ。

コミュニティに建物を建てよう

コミュニティでは、最初に建物を建てることになるだろう。建設行動をするえさをポムにあげると、食べたポムはコミュニティに建物をつくり始めるぞ。なお、畑や牧場をつくるときも建設行動のえさで行うことになるので、間違わないように注意しよう。

また、えさの残りには、絶えず注意しておかなければならない。序盤では手に入るえさも限られているので、残りが少なくなったら、近くの森を回ってジャマモノを倒して補充しよう。

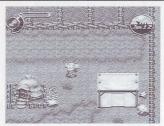
建設する場所が決まると、白いテントが建つ。テントの前で一生懸命ツルハシを振るうポムが健気でかわいらしい。

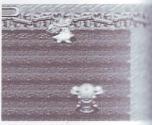
やっと建物が完成した。建てていたのは「木の家」だった。この調子で次々に建物をつくっていこう。

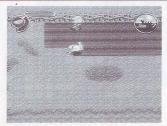
コミュニティで注意すること

ポムのしている作業を把握する

ポムにえさをあげたのに、えさの指示通りの行動をしない。そういう場合は、同じ行動をしているポムがすでにいるか、その行動の定員がいっぱいになっているという証拠だ。

無駄なく作業をさせたいなら、それぞれのポムの行動を事前にしっかりチェックしておこう。

ポムにえさをあげても違うことをしている場合には、まわりにいるポムの状況を調べてみよう。

コミュニティをよく見てみると、やっぱり同じ行動をしているポムがいた。まわりを確認して、違うえさをあげよう。

特定の建物は早めにつくろう

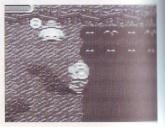
畑や牧場をつくるには、かなり時間がかかる。畑で栽培できる作物には、イベントで必要となるものもあるので、ゲーム中盤からつくり始めても間に合わない。畑や牧場も比較的早めにつくれるので、畑はミーモ、牧場はムーモを捕まえたら、真っ先に取りかかるようにしよう。

畑をつくるのは、かなり時間がかかるので早めに取りかかろう。ミーモを捕まえたら、すぐにつくればいい。

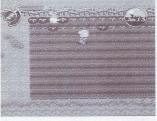
ようやく完成。これでやっと農作業ができる。農作業自体にもけっこう時間がかかるのでこまめにポムにやってもらおう。

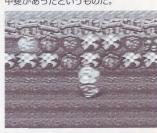
えさは起きているときにあげる

えさを夜にあげて、ポムに働かせることも可能だが、あまりお勧めできない。なぜなら、夜はどんな作業も1回しか行わないからだ。昼間にきちんとえさを与えておけば、夜になっても行動回数分はちゃんと働いてくれる。寝ているポムを無理に起こして、えさを与えるのはやめておこう。

寝ているポムにえさをあげると、起き出して行動してくれる。でも、その回数はたったの1回だけ。

行動が終了すると、またすぐに寝てしまった。空腹度やカルマは下がるけれど、あまり上手なやり方ではない。

農作業はじっくりと

畑ができたら、さっそく農作業に取りかかろう。そのまま畑を放っておいても、何も効果はないぞ。農作業には時間がかかるので、畑が完成したら農作業専門のポムを用意しておく。「畑のひりょう」を使えば栽培できる作物が増えるので、畑が完成したらすぐに使っておこう。

種をまいたり、水をかけたりと、農作業は時間がかかる。がんばって働いて、早く作物を収穫しよう。

作物が成長した。いろいろな野菜や果物が畑に育っているのがわかる。苦労した甲斐があったというものだ。

メェメェを育ててみよう

冒険の途中で捕まえられるメェメェ。コミュニティに牧場が完成していれば、そこにメェメェを放して飼育することもできる。農作業と同様に、メェメェの飼育にも時間がかかるので、立派なメェメェを育てたいなら、飼育専用のポムを準備しておくといい。

なかなか広大な牧場ができあがった。さっそくメェメェを捕まえてきて、育ててみることにしよう。

牧場が完成したら、メェメェを放して育ててみよう。メェメェを装備してから、柵の中で○ボタンを押せばOK。

メェメェには、成長具合のランクがある。ランクが上がるにつれ、メェメェが次第にきれいになっていくのだ。立派なメェメェを育てれば、ドナドナが高い値段で買い取ってくれるぞ。

建物の修正値に注意せよ

コミュニティでポムたちがつくった建物には、耐久性や耐震性などの修正値が定められている。この修正値は建物自体の強さを示し、これが高いほどサイジャマの攻撃が効きにくく、多少のダメージで壊れる心配はない。建物の修正値は、補強アイテムを使うことでアップできる。補強アイテムは各地のアイテムショップで売っているので、こまめに購入して使っておこう。ふだんからきちんと備えておけば、サイジャマが現れても安心だ。

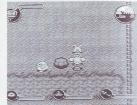
完成したばかりの建物の修正値は、かなり低い数値だ。これだとサイジャマに攻撃されると、いっぺんでアウトだ。

補強アイテムを使えばパワーアップする。サイジャマの攻撃にも耐えられるくらいにしておこう。

サイジャマが現れた!!

冒険を終えてコミュニティに帰ったとき、いつもと雰囲気が違っていたら要注意。それはサイジャマが出現している証拠だ。サイジャマの出現パターンは15日に一度。出現すると、約30秒間コミュニティの中のいろいろな場所に現れて、建物を壊そうとするのだ。

サイジャマが現れると、コミュニティの雰囲気がガラリと変わる。

コミュニティを守るためにサイジャマをやっつけよう。

こいつらがサイジャマだ

サイジャマは3種類いて、それぞれがランダムで出現する。3種類のサイジャマは火系、水系、地系の属性を持ってる。攻撃を受けた建物は耐久性とサイジャマの属性に関わるパラメーターにダメージを受ける。

サイジャマが出現している時間は約30秒だけだが、ぼやぼやしていると、ドンドン建物を壊していく。発見と同時に攻撃すれば、被害を受けずに済む。属性を見極めた魔法も有効な攻撃手段だ。

火の属性を持つサイジャマ。「ふろすとん」の魔法がよく効くぞ。

水の属性を持つサイジャマ。「ふぁいあん」の魔法でやっつけよう。

地の属性を持つ。地下を進むので地上に現れたときに攻撃しよう。

サイジャマ対策はアイテムで

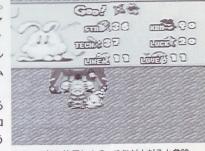
一度現れると、次々に建物を壊し始めるサイジャマたち。ルルの攻撃でも倒せるが、数が多いためすべてを倒すのは不可能に近い。サイジャマ対策としてそれぞれの建物のパラメーターごとに専用の補強アイテムがある。建物補強用のアイテムは各地の街のアイテムショップに売っているので、お金に余裕があれば大量に購入しておくといいだろう。各建物の耐久性を平均的に上げておけば、いざというとき心強い。

アイテム	効　果
強力イエマモ～ル	建物の耐久性をアップさせるくすり。
強力ユレトメ～ル	建物の耐震性をアップさせるくすり。
強力ネツヨケ～ル	建物の耐熱性をアップさせるくすり。
強力ミズハケ～ル	建物の耐水性をアップさせるくすり。

ポムをムムにしないためには

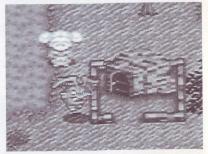
ポムに戦闘をさせると、簡単にジャマモノを倒せる。だからといって、ポムばかりに戦闘をさせるとカルマが徐々に上がっていく。戦闘以外でも、コミュニティにいるときに全然えさをあげなかったりしても、カルマは上昇していく。この値が100になるとポムはムムという怪物に変化してしまう。

これはめったに起きることではない。これを避けるためには、ポムに極力戦闘をさせないようにして、コミュニティにいるときにはえさをきちんと与えるようにすればいい。ポムがムムにならないように、きちんと管理して世話をしてあげよう。

カルマの値に注目しよう。これが上がると危険。

ポムがムムになってしまったら……

万一、ポムがムムになってしまったときはどうすればいいのか。ポムがムムになってしまうとコミュニティを飛び回って、建物を壊そうとする。ほかのサイジャマのようにたくさん出現するわけではないが、捕まえようとしても、逃げ回るのでなかなか捕まえられない。攻撃をうまく当てて建物への被害を最小限に食い止めたい。

サイジャマのようには倒せないが、一定時間が過ぎればワープをして逃げていく。それまで見失わないように追いかけていこう。ムムは一番強力なサイジャマともいえるのだ。

ポムがムムになってしまった。ムムを見逃さないように、必ずマークしよう。

ポムのカルマを解消するには

①2回行動のえさをあげる

2回行動のえさをあげれば空腹度とカルマが同時に下がる。作業効率も複数回行動のえさよりいいようだ。

えさをあげれば、ポムの知力／理性の値だけカルマを下げられる。こまめにえさをあげていれば、カルマが上昇することはない。

②「強力よいこぐすり」で一気に解消

カルマが上がりすぎているようなら、「強力よいこぐすり」を与えてムムになるのを防ごう。

上がりすぎたカルマを一気に解消させるには、「強力よいこぐすり」を使うのが一番だ。また、ムムに使えば大きなダメージを与えられる。

建物リスト

BUILDING LIST

条件を満たさなければ、建設できない建物もある。それぞれの条件や建設後の効果などをまとめてみた。すべての建物を建てて、立派なコミュニティをつくろう。

木の家

LV1 LV2 LV3	耐久性	耐火性
	20	10
	耐水性	耐震性
	15	25

効果	条件
ポムの最大体力がアップする	コミュニティにポムがいること

井戸

耐久性	耐火性
–	–
耐水性	耐震性
–	–

効果	条件
ポムのおなかの減り具合が遅くなる	ポムを３匹以上捕まえて、ガンダと話す

石の家

LV1 LV2 LV3	耐久性	耐火性
	15	25
	耐水性	耐震性
	20	10

効果	条件
ポムの最大体力がアップする	コミュニティにポムがいること

食料庫

耐久性	耐火性
20	30
耐水性	耐震性
40	50

効果	条件
えさの保存が可能になる	ミーモを捕まえていること

レンガの家

LV1 LV2 LV3	耐久性	耐火性
	10	20
	耐水性	耐震性
	15	15

効果	条件
ポムの最大体力がアップする	コミュニティにポムがいること

畑

耐久性	耐火性
999	999
耐水性	耐震性
999	999

効果	条件
野菜系のえさを生産できる	ミーモを捕まえていること

牧場

耐久性	耐火性
–	–
耐水性	耐震性
–	–

効果	条件
メェメェを飼育できるようになる	ムーモを捕まえていること

カジノ

耐久性	耐火性
60	80
耐水性	耐震性
90	70

効果	条件
「パネルりら」をプレイできる	突然変異ポムを全部捕まえていること

病院

耐久性	耐火性
50	40
耐水性	耐震性
20	30

効果	条件
コミュニティにいるポムの体力の回復が倍	クリリかゴリリを捕まえていること

図書館

耐久性	耐火性
80	60
耐水性	耐震性
70	90

効果	条件
「ぽぽぽらんど」へ行くことができる	学者に転職したポムがいること

教会

耐久性	耐火性
50	30
耐水性	耐震性
40	20

効果	条件
ポムのカルマ上昇率が半分になる	パシャルかパシャラを捕まえていること

城

耐久性	耐火性
–	–
耐水性	耐震性
–	–

効果	条件
ポムがムムに変化しなくなる	王様に転職したポムがいること

トレード屋

耐久性	耐火性
90	70
耐水性	耐震性
60	80

効果	条件
トレードカードとアイテムを交換できる	トリネコとの交渉が成立していること

●建物をうまく建てるには

画面上ではわからないが、コミュニティには見えない土地の区分けがある。ポムはそれに従って建設するが、どこに建てるかはランダムで決まる。建てたい場所に建てるには根気が必要だ。

FOODS LIST

コミュニティにいるポムに絶対必要なもの、それが「えさ」だ。必要に応じたえさを的確に与えて、コミュニティをうまく発展させていけるように計画を練ろう。

肉系

肉系のえさはジャマモノを倒せば簡単に手に入るが、行動回数が不確定なのが難点だ。コミュニティにいるときは欠かせない。特に、畑がまだ完成していないときは、えさは肉系しかないので残り数には注意。少なくなったら、補充するためにジャマモノを倒しにいこう。

フライドチキン

入手方法：ジャマモノを倒せば手に入る

効果：農作行動を3～5回実行できる

にく

入手方法：ジャマモノを倒すショップで買う

効果：建築行動を2回実行できる

ウィンナ

入手方法：ジャマモノを倒すショップで買う

効果：飼育行動を2回実行できる

ホネつきにく

入手方法：ジャマモノを倒せば手に入る

効果：建築行動を3～5回実行できる

ボンレスハム

入手方法：ジャマモノを倒せば手に入る

効果：飼育行動を3～5回実行できる

ねぎま

入手方法：ジャマモノを倒すショップで買う

効果：農作行動を2回実行できる

みそかつ

入手方法：ジャマモノを倒すショップで買う

効果：勉強行動を2回実行できる

マンモスステーキ

入手方法：ジャマモノを倒せば手に入る

効果：勉強行動を3～5回実行できる

野菜系

野菜系のえさも種類がたくさんあり、行動回数も多くて安定しているのが特徴。栽培に時間がかかるのが難点だが、それに見合うだけの効果は十分にある。イベントで必要になることもあるので、畑が完成したらすぐに栽培しよう。栽培以外に宝箱からも見つけられる。

ブルーベリー

入手方法：畑で栽培

効果：農作行動を3回実行できる

すいか

入手方法：畑で栽培

効果：建築行動を3回実行できる

レモン

入手方法：畑で栽培

効果：農作行動を5回実行できる

バナナ

入手方法：畑で栽培

効果：建築行動を5回実行できる

なす

入手方法：畑で栽培
宝箱から入手

効果：農作行動を10回実行できる

じゃがいも

入手方法：畑で栽培
宝箱から入手

効果：建築行動を10回実行できる

いちご

入手方法：畑で栽培

効果：飼育行動を3回実行できる

りんご

入手方法	効果
畑で栽培 宝箱から入手	飼育行動を５回実行できる

なし

入手方法	効果
畑で栽培	勉強行動を５回実行できる

トマト

入手方法	効果
畑で栽培 宝箱から入手	飼育行動を10回実行できる

かぼちゃ

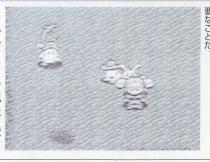
入手方法	効果
畑で栽培 宝箱から入手	勉強行動を10回実行できる

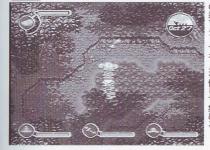
メロン

入手方法	効果
畑で栽培	勉強行動を３回実行できる

◆ポムに上手にえさを与えるには?◆

1 状況にあったえさを与えよう

ポムにえさを与える際に注意することは、目的にあったえさをきちんと与えることである。たとえば、畑がまだ完成していないのに、農作業を行うためのえさを与えても何の意味もない。自分のコミュニティがどういった状況にあるのか、把握しておくことも重要なポイントだ。コミュニティの発展状況に応じたえさを与えよう。

ポムが何をしているのか把握しておくことも、コミュニティをつくる上で重要なことだ。

2 えさの数には気をつける

手持ちのえさが少なくなったら、近くの森でジャマモノを倒して集める。

コミュニティにポムの数が増えてくると、えさは不足しがちになる。ジャマモノを倒したときに落とすえさは、きちんと拾っておこう。畑ができても生産量に限界があるため、野菜系のえさばかりに頼っていられない。もし、えさの数が危なくなってきたら近くの森を歩き回って、ジャマモノを倒してすぐに補充しよう。

3 ポムの空腹度に注意!

何もする作業がないのにえさをあげないといけない——というと、えさを無駄に使っている気がする。しかし、えさをあげないでいると空腹度のパラメーターが上昇し、上がりすぎると気絶状態になってしまうのだ。

ポムの空腹度に注意して、上がってきているようなら、作業することがなくてもえさをあげるようにしよう。

空腹度が、これくらいならまだ大丈夫。上がりすぎているなら注意が必要。こまめにえさをあげるようにしよう。

COLUMN トレードカードを集めよう

ルルが旅の途中で見つける不思議議なカード、それがトレードカードだ。世界中に全部で42枚ある。いろいろな場所に隠されているため、すべてを発見することは難しい。コミュニティにトレード屋ができると、集めてきたトレードカードと貴重なアイテムをトリネコが交換してくれるぞ。

トレード屋の中、カウンターには普通のお店には売っていないアイテムがそろっているぞ。

NO	カードタイトル	入手場所
1	村のムスメっ子	ペーターの家
2	魔女っ子コスプレ	ジャバスキーの都
3	物書きじいさん	枯れ葉の山の中
4	羊飼いの息子	モコモコの森
5	仲良しキョウダイ	ホカホカ山
6	ボケじい	じゃばぶう湖のほらあな
7	食料	じゃばぶう湖のクールはうす
8	マジョカルシスターズ	コミュニティのカジノの景品
9	世にはばかる	ポコポコムムの景品
10	黒いアクマ	ふしぎ塔
11	みかえりピエール	ピエールを救出すると王様からもらえる
12	王女様とおよび！	クルエラ付近の河川地帯
13	明るい農村	じゃばぶう湖のクールはうす
14	そんなお年頃	クルエラの都
15	ディープでコアなひと	クルエラの都
16	うなれナイロンガット	クルエラの都
17	つかわれる者	ジャバスキー城
18	シタゴコロのあるヤツ	クルエラ城
19	フリーパスポート	クルエラの都
20	ひかりもの大好き	のらドワーフのさと
21	風の木霊	のらドワーフのさと
22	水の精霊	オバケやしき
23	炎の魔人	ジリリ砂漠
24	砂漠の使者	マハラジャの家
25	花の女神	ぷるる遺跡のガレキ
26	お店のわりびきけん	ふしぎ塔
27	ベータ・カロチン	ぷるる遺跡の博物館
28	つられた♂	ぷるる遺跡の博物館
29	ムーンドラゴン	ジリリ砂漠のほらあな
30	ポム王様	ポコペン塔
31	すいかの王様	ポコペン塔
32	魔法の杖	ガラゴロの時計台
33	ラヴタンバリン	ガラゴロの時計台
34	月魔法の指輪	ジャバスキー城
35	らぶらぶ♥ロリータ	ぽぽぽらんど
36	オリーブの首飾り	ぽぽぽらんど
37	ケンタイキの♀	バサラ城
38	バサラ・ヤング	バサラ城
39	ケンタイキの♂	バサラ城
40	カカカ65535さい	ポコペン塔
41	月に願いを……	〈？？？〉
42	セクシィ・ショッツ	クルエラ北西部

第4章
CHAPTER 4
データ編

さまざまな場面で使う魔法やアイテム、そしてルルの行く手を阻むジャマモノたち。これらのデータを一挙に公開。

魔法リスト

MAGIC LIST

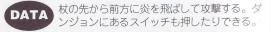
宝箱の中にある伝説の魔法書を使えば、魔法で攻撃できる。「ふぁいあん」や「ふろすとん」は攻撃以外にも様々な用途がある便利な魔法だ。

魔法はゲージをためてから

ルルが魔法を使うためには、画面の左上にあるゲージを満タンにしておかなければならない。魔法を使えば、次第にゲージは減っていく。ゲージの残りが少なくなったり、ジャマモノが多く出てきそうなところでは、一度使いきってから再びチャージして、いつでも満タンにしておこう。

魔法名 ふぁいあん

入手場所 気になる木

DATA 杖の先から前方に炎を飛ばして攻撃する。ダンジョンにあるスイッチも押したりできる。

魔法名 ふろすとん

入手場所 ふしぎのキノコ

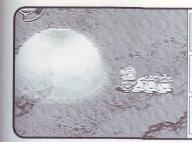
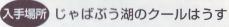
DATA 周囲に氷の壁をつくる魔法。敵に囲まれたとき効果を発揮する。一瞬無敵状態になる。

魔法名 てれぽぽ

入手場所 ふしぎ塔

DATA ダンジョンから脱出したり、町や村に戻ることができる。ピンチになったらすぐに使おう。

魔法名 ばぼ～ん

入手場所 じゃばぶう湖のクールはうす

DATA 壁や敵に当たると爆発し、広範囲の敵に大ダメージを与える。ゲージの消費が激しい。

魔法名 すけすけ

入手場所 オバケやしき

DATA 一定時間、透明になって姿を消せる。ジャマモノには見つからないが、無敵ではない。

魔法名 ひ～らら

入手場所 ぷるる遺跡の博物館

DATA パーティーのHPを平均にする。敵の攻撃が激しい後半戦では頻繁に使うだろう。

魔法名 きゅあぽん

入手場所 ガラゴロの時計台

DATA 毒だけではなく 気絶状態も回復できる魔法。後半戦ではよく使うことになる。

魔法名 ばりばり

入手場所 ガラゴロの時計台

DATA 最強の魔法。杖の先から電撃を飛ばして、敵に大ダメージを与える。

冒険には体力を回復する薬や、扉を開けるレリーフなど、さまざまなアイテムが必要だ。それらのアイテムの数々を一挙に紹介しよう。

薬

体力を回復させたり、毒状態を治すために絶対必要となるのが薬だ。旅に出発する前にはきちんと買いそろえておこう。

アイテム名	値段	効果
フエ〜ル	50	範囲内にいる味方の体力を、ある程度回復させる薬。強力なジャマモノが多く出現する後半戦でも、強力フエ〜ルと一緒に持っていこう。
強力フエ〜ル	120	フエ〜ルの強力バージョン。範囲内にいる味方の体力を完全に回復できる薬。後半戦には絶対に必要なので、切らさないようにしよう。
モド〜ル	30	毒を回復する薬。毒の状態だとフエ〜ルを使っても体力が回復しなくなるので、常に携帯することを心掛けよう。
強力モド〜ル	80	毒状態だけでなく、気絶状態も回復できる薬。ポムをよく戦わせる場合は、できるだけ携帯しておいたほうがよい。
強力よいこぐすり	180	ポムのカルマを0にする薬。ポムのカルマが高くなったらあげるようにしよう。また、ムムには大ダメージを与える。
ド〜プミン+1	宝箱から入手できる	ポムの最大HPを1ポイントアップさせる薬。よく戦闘をさせるポムに使おう。
ド〜プミン+3	宝箱から入手できる	ポムの最大HPを3ポイントもアップさせるお得な薬。タフなポムを育てたい場合にはオススメ。
プロテミン+1	宝箱から入手できる	ポムの攻撃力を1ポイントアップさせる薬。戦闘タイプのポムを育てたいなら、ぜひ使おう。
プロテミン+3	宝箱から入手できる	ポムの攻撃力を3ポイントアップさせる強力な薬。さらにポムを戦闘タイプにしたいときに使おう。
ドコサヘキサ+1	宝箱から入手できる	ポムの知力／理性を1ポイントアップさせる薬。知力の高いポムに使おう。
ドコサヘキサ+3	宝箱から入手できる	ポムの知力／理性を3ポイントアップさせる薬。知力の高いポムに使えば、さらに賢さが倍増する。
ツイテ〜ル+1	宝箱から入手できる	ポムの運を1ポイントアップさせる薬。クリティカルヒットが出しやすくなる。
ツイテ〜ル+3	宝箱から入手できる	ポムの運を3ポイントアップさせる薬。クリティカルヒットを繰り出せるようになる。
コンボミン+1	宝箱から入手できる	ポムの技を1ポイントアップさせる薬。ポムのコンボ技が出現する確率が増える。
コンボミン+3	宝箱から入手できる	ポムの技を3ポイントアップさせる薬。ポムのスーパーコンボを見ることができる。
強力イエマモ〜ル	150	コミュニティの中にある建物の耐久性をアップさせる。こまめに使っておくと、サイジャマ対策に効果的だ。
強力ユレトメ〜ル	150	コミュニティの中にある建物の耐震性をアップさせる。これで地震が起きても大丈夫だ。
強力ネツヨケ〜ル	150	コミュニティの中にある建物の耐熱性をアップさせる。火災対策に使っておこう。
強力ミズハケ〜ル	150	コミュニティの中にある建物の耐水性をアップさせる。これでジメジメした湿気も大丈夫だ。
畑のひりょう	40	畑の植物の成長を早められる。森のキノコに使うと、キノコが巨大化。ダンジョンが出現する。
メェメェフード	120	メェメェの成長を早められる。メェメェを立派に育てれば、ドナドナが高値で買い取ってくれる。

攻撃アイテム

ジャマモノに囲まれたときに使ってピンチを乗り切ろう。それ以外にも壁や岩を壊したりできるぞ。

アイテム名	値段	効果
ねじゅみはなび	20	ほとんどのジャマモノを一撃で倒すことができる。ほかにも壁や岩を壊せる便利なアイテムだ。常に持っておこう。
強力かえんびん	1200	使用すると「炎の魔神」が呼び出せ、強力な炎で敵を焼き尽くす。召喚中は無敵状態。最大2個まで持つことができる。
きんぎょばち	1300	「水の精霊」を召喚し、体力を回復してもらえる上に、毒や気絶状態も回復してくれる。最大2個まで持つことができる。
さみしいかびん	1000	「花の女神」を呼び出して、体力回復と同時に画面上のジャマモノを踊らせる。ボスジャマには効果がない。最大2個まで持つことができる。
なつのふうぶつし	980	「風の木霊」を召喚して、画面上のジャマモノを吹き飛ばせるが、ボスジャマには効果がない。最大2個まで持つことができる。
あかいすなどけい	980	「砂漠の使者」を召喚し、隕石を降らせてジャマモノにダメージを与えることができる。最大2個まで持つことができる。

トレード屋アイテム

コミュニティにトレード屋が完成すると、トレードカードと交換できるアイテム。「金のスカラベ」は早めにゲットしておこう。

アイテム名	条件	効果
金カバのサイン	トレードカード2枚と交換	フォークデュオの金カバのファンなら、のどから手が出る超レアなアイテム。ジャパスキーの都でポムと交換するのに必要。
ラヴタンバリン	トレードカード4枚と交換	装備して使用すると、まわりのジャマモノが踊り出し、行動不能になる。
しゃべるスコップ	トレードカード3枚と交換	言葉を話すスコップ。ゲームの進行具合によってヒントをくれることがある。
金のスカラベ	トレードカード7枚と交換	冒険中でもコミュニティに戻らずに、パーティーのポムをチェンジできる。トレード屋が完成したら、最初に手に入れておこう。

アイテム名	条件	効果
月魔法のシューズ	トレードカード6枚と交換	装備すると変わった音を出す。残念ながら、特に効果はない。
月魔法のゆびわ	トレードカード10枚と交換	装備するとルルの体力がある程度回復する。ただし、効果がランダムのため、いまいち信用できない。
魔法のピアス	トレードカード12枚と交換	ジャマモノの飛び道具によるダメージを半減する。後半戦では必須のアイテムだ。金のスカラベの次にゲットしよう。

ジャマモノの落とすアイテム

フィールドやダンジョンにいるジャマモノをやっつけると落とすアイテム。特に、肉系のえさはジャマモノからしか入手できない。

アイテム名	条件	効果
1マコロン	ジャマモノを倒すと落とす	所持金が1マコロン増える。少ない金額でも、コツコツためよう。
5マコロン	ジャマモノを倒すと落とす	所持金が5マコロン増える。ちょっとラッキーな気分になれる。
10マコロン	ジャマモノを倒すと落とす	なんと10マコロンの価値のある金塊。これを手に入れれば億万長者まであと一歩だ!?
チュウハート	ジャマモノを倒すと落とす	これを取ると最大HPの4分の1の体力を回復することができる。
ダイハート	ジャマモノを倒すと落とす	最大HPの2分の1の体力を回復してくれる。持ち歩ける薬には制限があるため、拾えるアイテムで補っておこう。
えさ	ジャマモノを倒すと落とす	肉系のえさはジャマモノを倒すと入手できる。絶対に手に入れておこう。最初のうちは、えさを手に入れるためのジャマモノ退治も必要。

イベントアイテム

ここで紹介するのは、シナリオやダンジョンをクリアするために欠かせないアイテムばかり。手に入れないと先に進めないぞ。

アイテム名	条件	効果
ひみつのちず	それぞれのダンジョンで入手	ルルが現在いるダンジョンのマップが記されている。R2ボタンで見ることができる。
銅のレリーフ	それぞれのダンジョンで入手	銅のトビラを開けるために必要なアイテム。どの迷宮も、このトビラを開けないと先に進めない。
銀のレリーフ	それぞれのダンジョンで入手	銀のトビラを開けるために必要なアイテム。これがないとダンジョンの奥には進めない。
金のレリーフ	それぞれのダンジョンで入手	金のトビラを開けるために必要となるアイテム。これを手に入れれば、ダンジョンのクリアは目前だ。
トレードカード	いろいろな場所で発見できる	世界の各地に散らばっている秘密のカード。枚数に応じて、トレード屋でアイテムと交換してくれる。
まほうのつえ+10	ミニゲームに勝つと入手できる	鍛冶屋との金堀り勝負に勝つと、魔法の杖を鍛えてくれる。ルルの攻撃力がアップする。
くまのぬいぐるみ	ガラゴロの時計台で入手	まりのの友達。これを見つけると、まりのがラヴリィみずぎと交換してくれる。
ラヴリィみずぎ	くまのぬいぐるみと交換	ポムの能力「すいすいみ～ん」を使ったときに、ルルがこれに着替える。くまのぬいぐるみと交換して手に入れる。
いずみのかぎ	クルエラ王女からもらえる	ぷるる遺跡の博物館をクリアしたら、クルエラ王女から渡される。これを入手すれば、「てれぽぽの泉」の門を開けられる。
ちょっきりばさみ	ひみつの地下墓所で入手	オバケやしきの封印を解くために必要。地下墓所は2度来ることになるので、最初はこれだけ見つければいい。
カカカのめだま	ぷるる遺跡の博物館で入手	カカカの失った片目。カカカの力を復活させるために必要となる。博物館のどこかにある。
つきのかぎ	バサラ城で入手	ラストダンジョンのどこかにある。「ムーン・ドラゴンの部屋」に入るために必要なカギ。

アイテム名	条件	効果
たいよおのかぎ	バサラ城で入手	バサラがいる部屋に入るために必要なアイテム。ラストダンジョンのどこかにある。
つきのこびん	ムーン・ドラゴンを倒すと手に入る	「つきのしずく」と「たいよおのしずく」を入れるのに必要。一度にどちらかのしずくしか汲むことができない。「ちきうのしずく」をつくるために必要。
つきのしずく	つきの泉で入手できる	「つきのこびん」でないと汲むことができない。「たいよおのしずく」と混ぜ合わせると「ちきうのしずく」になる。
たいよおのしずく	たいよおの泉で入手できる	「つきのこびん」でなければ汲むことができない。「つきのしずく」と混ぜ合わせると「ちきうのしずく」になる。
ちきうのしずく	ちきうの泉で入手できる	「ちきうの泉」で「つきのしずく」と「たいよおのしずく」を混ぜ合わせるとできる。バサラの魔法を破るために必要なアイテム。
つきのかがみ	ポム王からもらえる	よこしまなキモチを倒すとポム王から渡される。ポムを月に帰すために必要となる。

ポム&メエメエ

ポムやメエメエもフィールドやダンジョンにいる。宝物に比べて見つかりにくいところにいるので根気よく探そう。

アイテム名	居場所	特徴
ポム	クルエラ大陸各地にいる	月からやって来た不思議な生き物。世界中に16匹いる。特殊な能力を持っていて、人の言葉を話すこともできる。謎の多い生物なのだ。
メエメエ	クルエラ大陸各地にいる	羊に似た生き物で、世界中に16匹いる。コミュニティの牧場に放して飼育できる。育てたメエメエは、売ることもできるのだ。

ジャマモノリスト

JYAMAMONO LIST

クルエラ大陸には、ルルたちの行く手を阻む危険なジャマモノがたくさんいる。こいつらの特徴をきちんと把握すれば、きっと楽に倒せる！

ジャマモノ

フィールドやダンジョンの中にいるのが「ジャマモノ」と呼ばれるモンスターだ。ほとんどのジャマモノはルルの杖の攻撃で倒せるが、なかにはルルの攻撃がまったく効かないものもいる。敵がどんな奴なのか見極めて戦おう。

アンモナイツ

出現場所
オバケやしき

手に持った槍で攻撃。防御が固いので、遠くから魔法で倒す。

あかウィスぷ

出現場所
オバケやしき

人魂のジャマモノ。杖による攻撃は効かないので魔法で倒そう。

ウィスプぷ

出現場所
ふしぎ塔

姿を消してしまうので厄介。魔法しか効かない。現れたらすぐ攻撃！

あかきのら

出現場所
ふしぎのキノコ

普通はキノコの姿をしているが、近づくと大きくなって攻撃してくる。

かぼちん

出現場所
モコモコの森～ふしぎのキノコ

歩くかぼちゃ。動きが遅いので簡単に倒せる。経験値稼ぎにピッタリ。

暗黒魔術師

出現場所
バサラ城

瞬間移動を行い、炎の魔法で攻撃してくる。なるべく優先して倒そう。

カメッチャ

出現場所
クルエラ

カメ型のジャマモノ。硬い甲羅は杖攻撃も魔法も跳ね返してしまう。

くえくえぞく

出現場所
ホカホカ山～ふしぎ塔

大きなフォークを投げて攻撃してくる。防御してから倒そう。

不犬（シライヌ）

出現場所
バサラ城

忍者の格好をした犬。すばやく移動して手裏剣の連射攻撃を繰り出す。

くまぴょん

出現場所
ガラゴロの時計台

ある程度まで近寄ると動き出す。無理をして倒す必要はない。

すがん

出現場所
モコモコの森～ふしぎのキノコ

スイカのお化け。簡単に倒せるが、横からの不意の攻撃には注意。

コウモるら

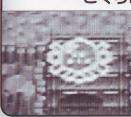
出現場所
モコモコの森～ふしぎのキノコ

大きなコウモリ。動きは遅いので、簡単に倒せる。経験値稼ぎの相手。

ソードナイツ

出現場所
ふるる遺跡の博物館

遠くからでも一気に間合いを詰め、巨大な剣で切りつけてくる。

こくらげ

出現場所
クールはうす

ボム以外の攻撃はすべて無効にしてしまう。ルルだけのときは要注意。

ゾンビビ

出現場所
オバケやしき

動きも遅く、特殊攻撃もしてこないが、集団で囲まれると厄介な相手。

コボルる

出現場所
ふしぎのキノコ～ジャパスキー

犬のような顔をしたジャマモノ。ナイフで切りつけて攻撃してくる。

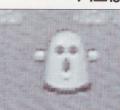
デモデモデー

出現場所
ホカホカ山

近づくと飛び上がり、急降下して攻撃。ダッシュ攻撃か魔法で倒そう。

どくきのら

出現場所
ぷるる遺跡の博物館
毒の胞子をまき散らしながら攻撃してくる。遠距離から魔法で攻撃せよ。

ハニはに

出現場所
ぷるる遺跡の博物館〜ジリリ砂漠
呪文を唱えて攻撃してくる。範囲が広いので上手に回避して攻撃。

ドッペルルル

出現場所
オバケやしき
ルルの格好をしたジャマモノ。魔法か召喚魔法で一気に倒そう。

はらへりくえくえぞく

出現場所
ガラゴロの時計台
追尾するフライパンを投げて攻撃。フライパンを防御してから倒そう。

ねずチュ

出現場所
クールはうす〜クルエラ
おおねずみのジャマモノ。直線的な動きをするため比較的倒しやすい。

ハンマーナイツ

出現場所
バサラ城
トゲつきの鉄球を振り回す。命中すれば大ダメージはまぬがれない。

パー

出現場所
バサラ城
バサラが召喚するジャマモノ。倒すことは不可能。ひたすら防御だ。

火ふきかぼちん

出現場所
オバケやしき
「かぼちん」と思っていると、いきなり火を吹いてくる。魔法で倒そう。

ばくだんくえくえぞく

出現場所
ポコペン塔
爆弾を投げつける。当たると大ダメージを受けるので要注意。

ぴよよん

出現場所
ジリリ砂漠のほらあな〜ポコペン塔
立ち止まったときにするオナラに当たると毒を受ける。注意しよう。

プー

出現場所
バサラ城
バサラが召喚するジャマモノ。倒せないのでうまく回避するしかない。

マーメダイ

出現場所
クールはうす
すごいスピードで向かってくる。魔法で攻撃すれば楽に倒せるだろう。

フェアるら

出現場所
ホカホカ山〜ふしぎ塔
ふわふわ飛んでいる妖精。攻撃してこないので、無視してもよい。

まちふにゃもラー

出現場所
ジリリ砂漠のほらあな〜ポコペン塔
広い範囲に毒をまくので、遠距離からの魔法攻撃で早めに倒そう。

ふにゃもラー

出現場所
じゃばぶう湖のほらあな〜クールはうす
イソギンチャクのようなジャマモノ。弾を飛ばして攻撃してくる。

マンドラるら

出現場所
ジリリ砂漠のほらあな〜ポコペン塔
攻撃すると、叫び声をあげて反撃してくる。無視したほうが無難。

ほげムるら

出現場所
バサラ城
丸い顔のジャマモノ。直線的な動きだが、突然のレーザー攻撃に注意。

メタルQP

出現場所
ガラゴロの時計台
刃のついたヨーヨーで攻撃してくる。壁越しでもダメージを受ける。

ほねボーン

出現場所
ぷるる遺跡の博物館〜ジリリ砂漠
近づくと起き上がって攻撃してくる。ポムか召喚魔法で倒そう。

リン

出現場所
バサラ城
バサラが召喚するジャマモノ。周囲に弾をまき散らして攻撃する。

わるコウモるら

出現場所
秘密の地下墓所
遠くからカミついてくる。逃げるか魔法で倒したほうがいい。

わるぢえようせい

出現場所
ガラゴロの時計台
積み木を落として攻撃してくる。落下後もダメージを受ける。

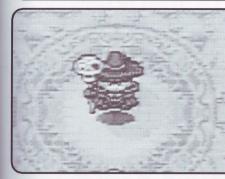
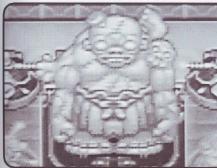
ボスジャマ

ジャマモノの中でも、特に強い力を持っているのが「ボスジャマ」と呼ばれている奴らだ。普通のジャマモノが持っていない特殊な攻撃を繰り出してくる。ボスジャマとの戦いの前には、体力も装備も十分に整えておくことが肝心。準備万端で戦いに臨もう。

名前
オクタビア
出現場所
クールはうす
DATA
半分がヒト、もう半分がタコのジャマモノ。2種類の毒のケムリと触手で攻撃してくる。ふぁいあんで倒そう。

名前
キングすがん
出現場所
モコモコの森
DATA
巨大なスイカによこしまなキモチが取り憑いたもの。つるによる攻撃と、大小2種類の種を飛ばして攻撃してくる。

名前
くじらざ
出現場所
レインボウ・ブリッジ
DATA
月に渡る前のレインボウ・ブリッジに登場。潮吹き攻撃や突進攻撃を繰り返す。それほど倒しにくい相手ではない。

名前
くらげるげ
出現場所
クールはうす
DATA
地下迷宮にいる巨大なくらげ。口から泡を飛ばして攻撃してくるが、杖で消すことができる。飲み込まれても心配ない。

名前
シヴィル
出現場所
ポコペン塔
DATA
世界の征服を狙う少年。杖の力を借りてさまざまな魔法を使って攻撃してくる。あせらなければ勝てる相手。

名前
しにんさん
出現場所
オバケやしき
DATA
死体をつなぎあわせて作られたジャマモノ。力押しで攻撃してくるタイプ。攻撃をうまく回避して、ふぁいあんの魔法で倒そう。

名前

すなめめず

出現場所

ポコペン塔・バサラ城

DATA

巨大なミミズのようなジャマモノ。砂に潜っては近づいてきて、そばまで来ると口を開けて飛び出してくる。

名前

どらぴょん

出現場所

バサラ城・ガラゴロの時計台

DATA

現れては消えるという移動を繰り返して攻撃する。消えている間は防御に徹し、姿を現したときのスキを狙って攻撃しよう。

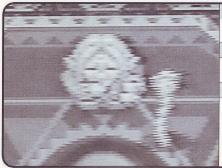
名前

トンガ、ティム＆ポーラ

出現場所

オバケやしき・バサラ城

DATA

漫才師のような話し方をするトーテムポール。３つに分裂して襲ってくる。動きを読んでやっつけよう。

名前

バサラ

出現場所

バサラ城

DATA

よこしまなキモチに取り憑かれた魔法使い。ポムをちきうに落とした張本人(？)。数々の強力な魔法や召喚魔法を駆使して攻撃してくる。

名前

フラワっち

出現場所

ぷるる遺跡の博物館・バサラ城

DATA

電撃を放ち、種を飛ばして攻撃してくる。根や葉を攻撃しても効き目はない。種をはじいて花の中心に当てていけばいい。

名前

ホーロン

出現場所

ふしぎ塔

DATA

ホカホカ山の守護神。おとなしい性格だが、マジョカルシスターズに妹をさらわれた怒りで襲ってくる。単純だが強力な攻撃をする。

名前

ホネホネ人

出現場所

ぷるる遺跡の博物館

DATA

巨大なガイコツのジャマモノ。巨大な剣とレーザーによる攻撃は強力。動きのパターンをよく読んで攻撃しよう。

名前

マジョリティ

出現場所

ふしぎ塔

DATA

マジョカルシスターズの三女。炎を自在に操り攻撃してくる。マジョカルシスターズには魔法は効かないので、杖で攻撃しよう。

名 前

マジョレーヌ

出現場所

ふしぎ塔

DATA

マジョカルシスターズの長女。氷の塊を落としたり、3方向に氷の波を飛ばすなど、氷の魔法を中心とした攻撃をしてくる。

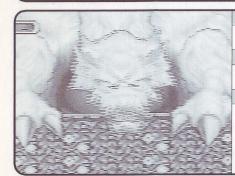
名 前

マジョンナ

出現場所

ふしぎ塔

DATA

マジョカルシスターズの次女。カミナリの魔法を操る。カミナリ雲はある程度ルルを追尾してくるので、うまく回避していこう。

名 前

ムーン・ドラゴン

出現場所

バサラ城

DATA

白い体と虹色の美しい翼を持つ伝説のドラゴン。しかし、その攻撃は強力なものばかり。全力で挑まなければならない相手だ。

名 前

ムム

出現場所

ふしぎのキノコ

DATA

モココ村のメェメェを襲っていたジャマモノ。ポムに悪い気持ちがたまるとムムに変身し、悪事を働くようになる。

名 前

ヤング・バサラ

出現場所

バサラ城

DATA

よこしまなキモチの力で若返り、新たな力を手に入れたバサラ。攻撃がさらに強力になり、召喚魔法までも使いこなすようになった。

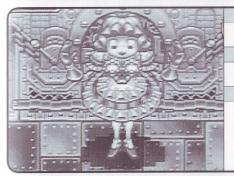
名 前

よこしまなキモチ

出現場所

バサラ城

DATA

人々の心の中にある悪い気持ちが実体化して現れたもの。強力な攻撃を繰り出してくるが、動きは遅いので比較的戦いやすい。

名 前

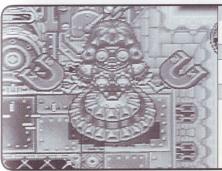
ロリィ・ロボット

出現場所

ガラゴロの時計台

DATA

機械仕掛けの人形。自分が世界で一番かわいいと思っている。まりのの友達を奪った犯人。高い耐久力を誇る。

名 前

ロリィ・ロボット(変形後)

出現場所

ガラゴロの時計台

DATA

一定のダメージをロリィ・ロボットに与えると、変形して襲ってくる。スピードが速くなり、爆弾や突進など、多彩な攻撃を繰り出す。

COLUMN ミニゲームで遊んでみよう

『こみゅにてぃぽむ』には4種類のミニゲームが用意されている。そのどれもが、ついつい夢中になって遊んでしまうほど面白いものばかり。なかには、そのミニゲームをクリアしないと取ることができないアイテムもあるぞ。ここで、ミニゲームの攻略法を紹介しよう。

●●ひたすら連打 金掘りゲーム

のらドワーフのさとの鍛冶屋でプレイできる。制限時間内に金塊を多く掘り出したほうの勝ち。1度目の勝負に勝つと、ルルの持っている魔法の杖をパワーアップしてくれる。2度目以降の勝負では、勝ったほうに300マコロンを支払うという内容に変わる。勝負のカギはとにかくボタンを連打すること。負けても何度でもチャレンジできる。

とにかくボタンを押しまくろう。1回目の勝負に負けてもあきらめるな。

●●すばやく反応 ポコポコムム

ジャバスキーの都で遊べる。床に開いている8つの穴から顔を出してくるムムを、できるだけ多く叩けばいい。叩いたポイントによって、いろいろな賞品がもらえる。しかし、制限時間内に40ポイントを取るのは至難のワザ。ミニゲームの中ではトップクラスの難易度を誇っている。

あきらめないで何度もチャレンジしてほしい。

完全クリアを目指すなら、何回でもチャレンジしよう。

●●記憶力がカギ パネルりら

コミュニティにカジノを建設するとプレイできる。トランプの神経衰弱と同じで、2枚のパネルをめくったときに同じマークだったら、そのマークと同じアイテムをもらえる。お手つきは4回まで。ルルの顔のパネルを引けば、今までのミスをひとつ減らしてくれる。パーフェクトでクリアすれば、トレードカードがもらえるぞ。

パネルをめくってアイテムを手に入れよう。メモを取っておくと楽勝。

●●フェイントを見破れ！ 追いかけっこ

クルエラ大陸北西部でプレイできる。ルルから逃げるポムを捕まえるためのイベント。空き地の中を逃げ回るポムに3回タッチするだけだが、ルルがダッシュできない上に、一定の距離に近づくとポムが距離を離してしまうので、何度かチャレンジすることになるかもしれない。

斜め移動をうまく使えば簡単に捕まえられる。

同時に上に向かうと一瞬ポムの動きが止まる。このスキを見逃すな！

第5章
CHAPTER 5

スタッフインタビュー&設定資料集

『こみゅにてぃぽむ』の開発スタッフによる制作裏話やキャラクター設定資料など、ファンなら見逃せない貴重な情報が満載だ。

スタッフインタビュー

STAFF INTERVIEW

コミカルなキャラクターと多彩なアクションが魅力の『こみゅにてぃぽむ』。ゲームの開発スタッフの方々に、制作秘話をこっそり教えていただいた。

企画担当の早坂さん。彼の頭の中でゲームが生まれた。

東田さんの右腕から、かわいいキャラが生み出された。

「金カバ」の生みの親の小倉さん。

ホーロンのモデルとなった堀口さん。

メインプログラムを担当した関原さん。

関川さんはコミュニティモードを担当。

ミニゲーム担当の石川さん。

広報としての立場から高澤さんには話していただいた。

開発スタッフを見守ったプロデューサーの紺谷さん。

──本日はお集まりいただきまして、ありがとうございます。ではさっそく、ゲームの誕生秘話をお聞かせください。

早坂：3年ぐらい前に、アクションゲームと育成ゲームを一緒にしたら面白いんじゃないかという構想があったんです。そのころ、ちょうど海外のゲームで『ザ・ホード』というのがあって、それが家畜を飼うゲームなんですけど、襲われたりすると仕返しするんですよ。そういうゲームをもっとほのぼのとした感じでやってみたら、というコンセプトからですね。

紺谷：当初の段階では、アクションと育成を一緒にするのはどうかと思ったんですが、キャラクターがかわいかったので、うまくそれを結びつけることができたのかな。

高澤：ゲームが普及したことで、どちらかひとつのジャンルだけではなく、いろんなジャンルをやってくれるプレイヤーが増えてきたというのもありますね。

──育成ゲームが流行しているという状況もあったわけですね。

紺谷：そうですね。思いがけず、いろんな種類の育成ゲームが発売されたという状況もありますね。

──『こみゅにてぃぽむ』が自社で開発・発売された初めてのゲームということですが、そのことで、特に意識されたことはありますか。

紺谷：企画自体が持ち込みだったんですが、その段階でのポテンシャルの高さから、自分たちで作ろうということになったんです。でも、持ち込んだ企画を現実のものにするという苦労は、実際に開発に携わった者のほうがよくわかっていると思いますね。

──みなさんはどうでしたか？

早坂：そうですね。このメンバーは昔から知っていたんですが、一本の作品をまとめて制作したことがなかったので、みんなで集まって自分たちの実力を試してみたかったんですね。

東田：最後の最後までルルの顔が決まらなかったり、ゲームを作っている間に、いろんなメーカーから出たキャラクターにポムが似ていたりして(笑)。

紺谷：プロデュースする側からの意見があったらゲームがダメになると思いました。現場のメンタリティや営業のことで、当初の企画が狙っていた面白味を縮小するべきではないというこだわりを持ってやりましたね。

早坂：そうした中でも、実現できなくなったことはありますけれど。

──開発中苦労したところは？

早坂：当初の企画では、ロールプレイ部分はオーソドックスなものだったんです。でも、関原のアクションゲームに対するこだわりから、こうしたシステムに最終的になりました。モデルになったゲームもありますが、結果的に現在の形になるべくしてなったという感じです。

早坂さんからはゲームのコンセプトを聞かせていただいた。

紺谷、高澤両氏からは開発スタッフと違う立場から話を聞かせていただいた。

関原：コミュニティモードの仕様がなかなか決まらなかった点が大変でしたね。ただ単にアクションと育成の2つの要素がひとつのゲームに入っているだけではなくて、その2つをどう結び付けるべきかが、もっとも苦労したところとなりました。

早坂：コミュニティ担当の関川は自宅作業が多かったので、連絡がつきにくかった。

関川：なかなか直接のやりとりができなかったのは事実ですね。向こうから連絡が全然来なかったので、どうなってんのかなぁと思ってました(笑)。

東田：僕らにとって、プレイステーション初のゲームということで、仕様を煮つめ直すところが発生して、そういった点を具体的にどう処理していくのかが苦労したところです。

早坂：作品のボリュームに関しては、人手が足りなかったということもあります。でも、逆に人手が多くてもこんなふうにはうまくいかなかったんじゃないでしょうか。

──人数の少なさで苦労したこともありましたが、その人数だからこそ実現できたところもあったわけですね。

関原：操作性をよくすることと、読み込み時間を短くすることには苦労しました。この2つはどうしてもやりたいと思っていたので、苦労半分、こだわり半分ですね。

──このゲームで特に見てもらいたいところはどんな点でしょうか?

早坂：ひとつひとつもそうですが、とにかくゲーム全体を見てもらいたいですね。

東田：大魔法とか召喚魔法のグラフィックを見て楽しんでもらいたいです。

堀口：アドベンチャー２のボスキャラで「ホーロン」というのがいるんですけれども（23ページ）、そいつを見てもらいたいですね。自分がモデルなんで（笑）。

小倉：金カバの踊りを見てもらいたい。

関原：操作性とか目立たないところを見てもらいたいです。ほかにも、いろんな面で自由度が高いので、そのあたりを楽しんでほしい。

関川：雑誌とかを見ると面白そうに書いてあるので、面白いのかぁと思いましたね(笑)。

石川：僕も同じですね。自分のパートの部分しか作っていないので。

高澤：じっくりとゲームをプレイしてみて欲しいですね。

紺谷：とにかく楽しんでもらいたいです。

──コミカルなキャラクターが多く登場しますが、どんなときに思いついたんでしょうか?

早坂：語感の良さと、世界観的に合いそうな名前をつけたんですよ。その名前をもとに、こんなキャラにしてほしいってイメージしました。

終始、にぎやかなインタビューとなった。

東田：一般のキャラ(NPC)に関しては名前先行でしたけど、ジャマモノはデザイン先行で描いたものに似合う名前をつけたって感じですね。

早坂：『不思議の国のアリス』に出てくるような、シュールでコミカルな感じのキャラクターというのが最初のコンセプトでした。

[illegible]様子だった。

[illegible]関原さんなどからはプログラマーとしてのこだわりがうかがえた。

──ゲームのイメージキャラクターとなる、ポムについてはどうですか?

関原：初め、ポムはみんな同じ姿だったんですよ。でも、見分けがつかないのでアクセサリーをつけることになったんです。

早坂：原画のポムはアクセサリーがついていなくて、みんな同じ姿なんですよ。

関原：そのアクセサリーをつけてゲーム上で動かしていくのが苦労のタネでしたけど。

紺谷：よく完成までの道のりを山登りにたとえますけど、そういった意味ではいつまでたっても頂上が見えませんでした(笑)。

──では、みなさんのお気に入りのキャラクターを教えてください。

早坂：「カカカ」ですね。

東田：ジャバスキーの「ピエール王子」です。本編ではあまり登場しなかったのが心残りです。

小倉：「金の砂漠と黒いカバ」ですね。

堀口：「ホーロン」ですよ、やっぱり。自分ですからね。

石川：あんまり知らないんですよ、どんなのが出るか……(笑)。

関川：僕も同じです。でも「伝説の羊飼い」というのが出るので、それということで(笑)。

関原：お気に入りのキャラは、ボスで出てくる「ホネホネ人」です。

紺谷：誰も「ポム」って言ってないね。

高澤：じゃあ、私はとりあえずポムということで（笑)。

──なかなかうまくできない、コミュニティモードでの攻略のコツを開発者のみなさんから教えてもらえますか?

早坂：見た目がきれいだったらいいんじゃないかと思います。見た目重視で。

東田：レンガと石の家を作っていけばいいのではないでしょうか。ポムが強くなります。

小倉：災害で建物が壊れたらすぐに修復してあげることが重要です。

堀口：畑を早くつくることですね。食料の心配はなくなります。

早坂：１面クリアするごとにコミュニティに戻ると、うまくいくと思いますよ。

石川：コミュニティモードはプレイしたことないので……。

関川：いま、みんなに聞いてどうすればいいのかわかりました(笑)。

関原：石の家をたくさんつくって力を上げれば、攻撃力が上がるのでけっこうお得です。

東田：トレード屋で「金のスカラベ」を手に入れると楽にゲームを進められます。

ホーロンのモデルが自分だとバレて、照れ笑いの堀口さん。

──最後になりますが、プレイヤーのみなさんに一言お願いします。

関原：あきらめずに最後までやってみてください。どんなところにも必ずヒントはあります。

関川：面白そうなゲームなので（笑)、ぜひみなさんプレイしてください。

石川：ムムの災害を出してみてください。

堀口：最後までプレイしてください。

小倉：キャラクターの顔を全部見て回ってください。

東田：魔法やアクションの細かいところまで見て楽しんでください。

早坂：ゲームを終わらせた後でも楽しんでもらえれば幸いです。同人誌とかも大歓迎です。

紺谷：繰り返し楽しんでほしいと思います。

高澤：じっくりと練りこまれたゲームなので楽しんでプレイしてください。

──本日はどうもありがとうございました。

『こみゅにてぃぽむ』のポスターを背にして、スタッフ全員で記念撮影。

設定資料集

MATERIALS

『こみゅにてぃぽむ』に登場する個性豊かなキャラクターが、まだ動き出す前の姿――ラフスケッチの数々を集めてみた。どのようにイメージが固められたのか、キャラクターデザイナーの東田氏のコメントを交えて紹介。

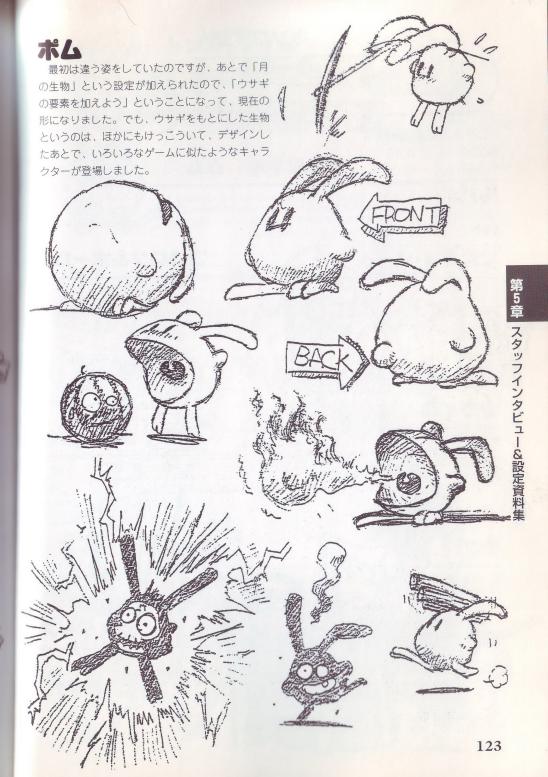
ルル

ゲームの主人公。表情が豊かなキャラクター。企画書を見て、その場でつくったキャラクターです。その時点で、金髪にロープというイメージはすでにあったのですが、企画者が色つきの絵を見たときに、「茶髪で黄色のロープと思ってた」と言っていました。スタッフからはピンクのロープはちょっと、という意見も……。

ポム

最初は違う姿をしていたのですが、あとで「月の生物」という設定が加えられたので、「ウサギの要素を加えよう」ということになって、現在の形になりました。でも、ウサギをもとにした生物というのは、ほかにもけっこういて、デザインしたあとで、いろいろなゲームに似たようなキャラクターが登場しました。

FRONT

BACK

キングすがん

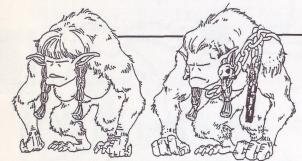
読んで字のごとく「すがん」の親玉です。頭についている「虫」は設定では「よこしまなキモチ」に支配されたキャラクターで、キングすがんは、さらにその虫に操られているということになっています。

ムム

ボム＋堕天使というイメージでつくられたキャラクター。コミュニティで発生した場合には「グレムリン」のような状況が生まれる——という設定が頭の中にあったのですが、コミュニティ内では、あまり見ることができないみたいなので残念です。

コロロン&ホーロン

このキャラクターにはモデルがいます(笑)。開発チームの某氏です。企画書の段階で、すでにデザインは決まっていました。わりと「シャレ」の強いキャラクターだったので、そのままのデザインで残るとは思いませんでした。

シヴィル

ルルのライバルで世界征服をたくらむ悪ガキ。「作戦の失敗を杖のカカカがつっこむ」というキャラクター。本当は出生などは不明で、魔法生物のカカカと一緒にルルの先回りをして、ジャマをするキャラクターだったのですが、途中で設定が変わってしまいました。

マジョカル シスターズ

昔の某テレビ番組の悪役みたいなキャラクター。魔法使いの定番イメージを3つ集めてみた、という感じです。リーダー格の長女に、おっとりした次女、はねっかえりの三女というイメージでつくりました。気に入っていたんですが、あまり大きなキャラにはならなかったです。

トンガ、ティム&ポーラ

3神合体「トンガ、ティム&ポーラ」です。それぞれ独立した意識を持ち、会話(漫才)ができるようです。着想はトーテム・ポールからで、名前もそのモジリになっています。

ホネホネ人

これは開発スタッフの一人から「スケルトンゴーレム」が剣を振り回すのをやりたいという意見があり、実現させたキャラクターです。初め「ボーントゥビィマイルド」という名前がついていたので、ロッカーぽくアレンジしました。

ムーン・ドラゴン

『ネバー・エンディング・ストーリー』の竜をもっとドラゴンチックにしたものです。デザインしたときには、月の聖獣で人語を理解し、ルルとのやりとりがある、というつもりだったのですが、実際にはただのモンスターになってしまい残念です。

よこしまなキモチ

真のラスボス。最初の設定では、バサラを倒すとよこしまなキモチが飛び出してハッピーエンドの予定でしたが、急にラスボスとなることが決定したため、後半になってデザインされたキャラクターです。イメージは「悪霊」。

バサラ

ラスボスの大魔女。基本デザインはやはり「おばあさん」バージョンです。初めは「おばあさん」バージョンで登場し、極悪な「モンスター」バージョンに変化して登場という予定でしたが、「ヤング」バージョンが急遽用意され、今の形になりました。

ピエール

デザイン的にはもう好き勝手やらせてもらいました(笑)。イメージは貴族のドラ息子で、オシャレなんだけど、やりすぎて「ゲイ」っぽくなっているという感じ。悪い奴じゃないんだけど友達がいない。唯一の理解者である「じいや」と行動しているというイメージですが、動くキャラにはならなかったですね。

セラヴィー

バサラ城に幽閉されている月の女神。デザインした時点でのイメージは「物理的ではなく、象徴的な存在」として考えていたので、すごく強そうなデザインになっています。まさかこの人が、バサラごときに捕らわれの身になろうとは……。

クルエラ

ピエールとは対照的に国民の人気者。でも、性格は外見とは反対でイヤな奴というイメージでしたが、あんまりイヤな奴にならなかったですね。内面を絵的に表現するのは難しいです。「イヤな奴」のイメージもトゥシューズに画びょうとしか浮かばなかった。

召喚精霊

個人的に一番のお気に入りは「炎の魔人」ですが、「水の精霊」もけっこう気に入っています。「砂漠の使者」は最初もっと(かなり)変なデザインだったのですが、それは僕だけの秘密です(笑)。あまり見る機会はないかもしれませんが、ぜひゲームで見てください。

ボツキャラクター

使い道がなくてボツったものや別の案を思いついてボツったものなど、表舞台に出ることの許されなかったキャラクターたちです。名前までついて、あと一歩で登場できなかったキャラクターもいます。彼らがゲームに登場したときにどんな行動をするキャラクターになったか、想像しながらプレイしてみてください。彼らの一部はいずれ再構築されて別のゲームに使われるでしょう。

●●ペリエ●● ~エンディング・テーマ~

作詞／佐藤かおり　作曲・編曲／戸部田英樹

咲いてた花さえも
枯れてゆく少しずつ
綺麗な命は
せつなくはかなく

全てが嘘だから
2度目はありえない
哀しいことでも
夢でもかなわない

オイルには憂鬱を混ぜて
精密な機械のように
最期まで続いてしまう
現実のボタンをとめて

透明な水のなか
移りすんだ魚たち
見えすぎる現実に
嘆いて目をふせる

ポム人形プレゼントのお知らせ

ゲームに登場する、かわいいポムがぬいぐるみになった！　このポムのぬいぐるみを、読者の方々から抽選で5名様に特別プレゼント!!　みなさんのご応募をお待ちしています。

提供：株式会社フィルインカフェ

●応募方法
①本書のカバー裏の折り返しにある応募券を切り取り、官製ハガキの裏にはがれないように貼りつけてください。
②ハガキの裏に、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を書いてください。
③『こみゅにてぃぽむ』をプレイしたご感想、開発スタッフへのメッセージ、本書の内容についてのご感想などを書いて、以下のあて先までお送りください。

あて先：〒223　神奈川県横浜市港北区箕輪町1-18-12
株式会社 光栄 出版部
こみゅにてぃぽむ
ポムのぬいぐるみ プレゼント係

■応募の締切は1998年3月1日（消印有効）までとさせていただきます。
■当選者の発表はプレゼントの発送をもって代えさせていただきます。ご了承ください。

こみゅにてぃぽむ　オフィシャルガイドブック

発行日●1997年12月25日　初版発行

企画・構成●スタジオ・ハードMX＆光栄 出版部
編集●スタジオ・ハード MX（藤井宣宏・高村泰稔）＆光栄 出版部
原稿執筆●高村泰稔（スタジオ・ハード MX）／東田 悟（株式会社フィルインカフェ）
編集協力●大澤充子・山田 烈（スタジオ・ハード）
マップ作成●犬童一輝／彦久保雅博／伊藤真布
キャラクターイメージイラスト●東田 悟
ポムイラスト●根木儀雄
カバーデザイン●伊澤信行（D スタジオ）
本文デザイン●YUMEX
制作・取材協力●株式会社フィルインカフェ
SPECIAL THANKS●紺谷昌也・高澤征希（株式会社フィルインカフェ）

発行者●襟川陽一
発行所●株式会社　光栄
〒223　横浜市港北区箕輪町1-18-12
TEL　045-561-6861
DTP・印刷・製本●共立印刷株式会社

◆定価はカバーに表示してあります。
◆乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
◆本書の内容についての電話によるお問い合わせはご遠慮ください。

ISBN4-87719-547-5 C0076

ポムといっしょに遊んでみない?

メルヘンチックあくしょんRPG

プレイステーション対応

株式会社フィルインカフェ

ポムのぬいぐるみ
プレゼント応募券
98年3月1日消印有効

ISBN4-87719-547-5

C0076 ¥1300E

定価：本体1,300円 ＋税

株式会社 光栄®

COMMUNITY POM OFFICIAL GUIDE BOOK★★COMMUNITY POM OFFICIAL GUIDE BOOK★